



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "FRANCESCO MUTTONI"
di SAREGO E BRENDOLA

Scuola con INDIRIZZO MUSICALE

Via Damiano Chiesa, 5 – 36040 Meledo di Sarego (VI)-Tel. 0444-820813/820589

Sito web: <http://www.icmuttonisarego.edu.it> e-mail: viic813005@istruzione.it P.E.C.: viic813005@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: VIIC813005 - Codice Fiscale: 80016850242 – Cod. I.P.A.: UFWLUL

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE/ANNO: PRIMA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

sviluppare l'alfabetizzazione digitale di base per accedere, gestire e produrre contenuti in modo sicuro, collaborativo e rispettoso delle regole di comunicazione, applicando tali abilità sia nella lingua madre che nelle lingue straniere per favorire un apprendimento autonomo e continuo.

COMPETENZE SPECIFICHE

al termine del primo ciclo, l'alunno:

- pone il focus sull'alfabetizzazione digitale, la gestione dell'identità nel cloud e i processi di scrittura documentale e collaborativa;
- gestisce in modo autonomo, ordinato e sicuro i propri ambienti di lavoro digitali e i dispositivi informatici;
- produce, formatta e rielabora testi e contenuti digitali, anche multilingue, rispettando il diritto d'autore e la Netiquette;
- utilizza alcuni strumenti audio e visivi per la comunicazione e documentazione del proprio lavoro scolastico.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ABILITÀ SPECIFICHE	COMPETENZA ATTESA (entro il primo anno)	DISCIPLINA PRINCIPALMENTE COINVOLTA/ESEMPI DI ATTIVITA' (suggerimenti di lavoro)
Comprendere l'architettura dei sistemi informatici e gestire gli spazi off line e on line	Hardware: distinzione tra periferiche di Input/Output (tastiera, mouse, monitor, stampante), memoria interna (RAM, SSD/HDD), CPU e concetti di rete LAN/Wi-Fi; elementi di base sui diversi sistemi operativi. G Suite / Cloud: gestione di Google Drive (alberatura disciplinare degli spazi, condivisione con permessi "Visualizzatore/Editor") e uso base di Google Classroom per consultazione e consegna compiti. Elementi di sicurezza digitale: conosce e applica comportamenti che promuovano la propria (identità digitale) e altrui sicurezza in rete.	Identifica le componenti hardware di un PC e organizza autonomamente le proprie cartelle di studio su Google Drive e Google Classroom. Gestisce in modo basilare Google drive e ne organizza i contenuti Risolve problemi sulla sicurezza in modo basilare e previene rischi.	TECNOLOGIA (es.: identificazione delle componenti hardware di PC e Ipad della scuola e creazione dell'alberatura degli spazi quali cartelle e file.

Redigere, formattare e revisionare testi digitali collaborativi	G Suite / Office: funzionalità e corretta compilazione di gmail; funzionalità base di Google Documenti / Microsoft Word (impostazione margini, font, interlinea, elenchi puntati/numerati, inserimento immagini, correttore ortografico). G Suite: IA: primo contatto passivo (riconoscimento del correttore grammaticale e del completamento automatico del testo come forme base di IA).	Utilizza editor di testo per redigere e formattare testi narrativi di diverso genere e riassunti in modo chiaro e pulito.	ITALIANO Es: scrittura e formattazione di un testo narrativo o riassunto di un libro su Google Docs o word con inserimento di note e immagini coerenti, correttori, strumenti di dettatura e formattazione.
Riconoscere l'evoluzione dei mezzi di comunicazione e dei supporti di scrittura	G Suite: ricerca guidata sul motore di ricerca Google applicando filtri di base (per data, per tipo di file) e riconoscimento delle fonti specifiche. Software: utilizzo di programmi di scrittura e impaginazione semplice, utilizzo di Canva per costruire linee del tempo, linee del tempo on line	Inserisce dati e informazioni storiche all'interno di documenti digitali formattati in modo ordinato.	STORIA (Es.: redazione, formattata su Word/Docs, di una breve scheda informativa sull'evoluzione di un fenomeno storico come la scrittura, dalla scrittura amanuense al testo digitale di oggi)
Localizzare elementi geografici e consultare atlanti digitali	G Suite / Software: utilizzo di Google Earth e Google Maps per la ricerca di coordinate geografiche, viste satellitari e misurazione di distanze lineari.	Naviga su mappe e atlanti digitali per localizzare Paesi, rilievi e fiumi oggetto di studio.	GEOGRAFIA (Es.: Ricerca satellitare di luoghi e misurazione delle distanze su Google Earth/Maps, collocazione di punti di interesse geografico su mappa.)

Rappresentare formule e tabelle per la risoluzione di problemi	G Suite / Office: introduzione a Google Fogli / Microsoft Excel (concetto di cella, riga, colonna, digitazione di testo e numeri, applicazione bordi e colori), argomenti matematici coinvolti.	Struttura semplici tabelle numeriche applicando la formattazione di base alle celle.	MATEMATICA (Es.: costruzione di una tabella digitale per il calcolo di perimetri e aree delle figure piane con verifica dei risultati.)
Catalogare fenomeni scientifici ed esaminare documenti digitali	G Suite: compilazione di Moduli Google forniti dal docente e inserimento di immagini scientifiche in documenti digitali; uso di google forms per raccolta dati. Ecosostenibilità digitale: conosce gli elementi di base per interpretare l'impatto ambientale del fenomeno digitale odierno.	Risponde ed elabora questionari digitali online producendo brevi relazioni osservative. Riconosce l'impatto ambientale dell'utilizzo delle tecnologie e regola il proprio agire	SCIENZE Compilazione di un test di verifica su Google Moduli e stesura di una relazione di osservazione scientifica (es. cellula animale/vegetale) con immagini su Docs.
Digitare brevi messaggi e lessici in Lingua Inglese	G Suite / Web: utilizzo di dizionari digitali online (es. WordReference) e funzioni di ascolto della pronuncia audio. Lessico digitale e traduzione: conosce e interpreta correttamente il significato del lessico specifico inerente la lingua inglese e l'ambito digitale; è in grado di utilizzare il comando "traduci pagina" Navigazione: conosce e interpreta il lessico di base per la sicurezza on line	Produce brevi testi e e-mail informali in inglese verificando la corretta grafia e pronuncia con strumenti online.	INGLESE Redazione su Google Docs di un'e-mail di presentazione indirizzata a un coetaneo anglofono verificando i termini sul dizionario digitale.

Creare cartoline e lessico visivo nella Seconda Lingua Comunitaria	Canva: utilizzo di modelli preimpostati (es. "Cartolina" o "Poster") per la combinazione di immagini, testo e adesivi.	Utilizza Canva per realizzare composizioni grafico-testuali semplici in lingua straniera.	SECONDA LINGUA COMUNITARIA (Spagnolo/Francese) Es.: realizzazione su Canva di una cartolina o locandina digitale illustrata sui lessici della famiglia, della casa o delle feste.
Disegnare e composizioni con software di disegno 2D	Software Grafici: uso di software di grafica vettoriale base o di disegno bidimensionale (es. Paint, Google Disegni) per tracciare linee, forme geometriche e riempimenti di colore. Diritto di autore nelle immagini: riconoscere e rispettare il copyright per l'uso di immagini	Utilizza strumenti digitali di grafica 2D per comporre strutture visive e simmetriche.	ARTE E IMMAGINE/TECNOLOGIA Es.:realizzazione di una composizione geometrica digitale basata sulle simmetrie e sui colori primari/secondari con Google Disegni.
Registrare, rielaborare e montare file audio e sonori	Software Audio / Hardware: uso del microfono del PC/tablet, formati file (.mp3, .wav), funzioni base di software di montaggio audio (registra, taglia, regola volume); inserimento di audio in presentazioni Canva o google	Registra la propria voce e monta brevi sequenze sonore o letture ritmiche.	MUSICA Es.: Registrazione della propria esecuzione al flauto/tastiera e sovrapposizione di un commento vocale con Canva o altre piattaforme autorizzate dalla scuola.
Monitorare parametri motori e registrare schede di allenamento	Hardware / Mobile: uso di dispositivi per un corretto stile di vita: app di conteggio passi e frequenza cardiaca. G Suite: inserimento dati su Google Fogli.	Traccia la propria attività fisica rilevando e trascrivendo dati numerici sul proprio stato di forma; effettua calcoli relativamente proprio al metabolismo con dispositivi digitali	EDUCAZIONE FISICA Es.:registrazione a fine lezione dei battiti cardiaci e dei passi effettuati con trascrizione in una tabella su Google Fogli

Applicare le regole della Netiquette e della cittadinanza digitale	G Suite / Web: regole di scrittura e condotta nelle diverse comunicazioni digitali (oggetto chiarezza, adeguatezza dello strumento) e prevenzione dell'odio online.	Comunica via mail e nei forum scolastici rispettando gli altri e applicando le regole del manifesto della comunicazione non ostile.	EDUCAZIONE CIVICA Simulazione dell'invio di un'e-mail formale al docente ed elaborazione del "Decalogo della Netiquette di classe" su documento condiviso.
Comprendere il valore dell'identità e del rispetto dell'altro online	Web / Sicurezza: concetti di Impronta Digitale, io reale e io digitale, reputazione online e sicurezza in ambito etico	Riconosce l'importanza di tutelare i propri dati personali e la dignità altrui negli ambienti di rete.	RELIGIONE CATTOLICA / ATTIVITÀ ALTERNATIVA Es.: Riflessione guidata sulla custodia della propria identità e del rispetto del corpo e della persona nelle foto condivise in rete.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

CLASSE PRIMA

AREA 1: Architettura dei sistemi, gestione degli spazi digitali e Sicurezza (Tecnologia, Ed. Civica, IRC/Alt.)

Nucleo/Obiettivo: Comprendere l'architettura dei sistemi informatici, gestire gli spazi offline/online e applicare comportamenti sicuri (Netiquette e protezione identità digitale).

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Hardware e Sistemi Operativi	Distingue a fatica le componenti hardware principali (input/output) e necessita di guida per accedere al sistema operativo.	Identifica le componenti hardware principali (PC/iPad) ed esegue le operazioni di base sul sistema operativo solo se guidato.	Identifica autonomamente le componenti hardware (input/output, CPU, memorie) e naviga nei sistemi operativi con discreta sicurezza.	Riconosce e spiega con proprietà di linguaggio l'architettura hardware (memorie, reti LAN/Wi-Fi) e si orienta con padronanza nei sistemi operativi.
Gestione degli Spazi Cloud (Drive/Classroom)	Riscontra difficoltà nell'organizzare le cartelle; trova ed invia materiali su Classroom o Drive solo con continuo supporto.	Gestisce in modo basilare Google Drive (crea cartelle elementari) e consegna i compiti su Classroom con supervisione.	Organizza in modo ordinato l'alberatura delle cartelle di studio su Drive e gestisce invii e condivisioni (Visualizzatore/Editor) in autonomia.	Organizza in modo ottimale, logico e autonomo spazi e file su Drive e Classroom, gestendo con sicurezza permessi di condivisione e collaborazioni.
Sicurezza Digitale e Netiquette	Mostra scarsa consapevolezza dei rischi della rete e fatica ad applicare le regole della Netiquette nelle comunicazioni.	Applica le regole base della Netiquette e della sicurezza online (protezione dati e rispetto altrui) se sollecitato e guidato.	Risolve problemi elementari di sicurezza, previene i rischi principali e comunica via mail/forum in modo corretto e rispettoso.	Promuove attivamente la propria e altrui sicurezza, applica in modo consueto il Manifesto della Comunicazione Non Ostile e tutelando la reputazione online.

AREA 2: Trattamento del testo, Fonti e Ricerca (Italiano, Storia)

Nucleo/Obiettivo: Redigere, formattare e revisionare testi digitali collaborativi e riconoscere l'evoluzione dei mezzi di comunicazione tramite la ricerca integrata.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Prodotto Testuale Digitale (Word / Docs)	Digita testi brevi con lentezza; necessita di aiuto costante per formattare (font, elenchi) e usare correttore ortografico o IA.	Digita e formatta testi semplici (riassunti/schede) applicando funzioni base (font, margini, elenchi) su indicazione del docente.	Utilizza l'editor di testo in modo chiaro e pulito; inserisce note, immagini coerenti e sfrutta in autonomia correttori e dettatura.	Produce, formatta e revisiona testi complessi o collaborativi in modo professionale; sfrutta in modo critico correttori e funzioni base di IA.
Ricerca di Fonti e Linee del Tempo (Canva/Web)	Effettua ricerche generiche sul Web senza filtri e necessita di supporto per inserire informazioni in strumenti grafici.	Svolge ricerche guidate sul motore di ricerca applicando filtri elementari ed inserisce dati storici su schede o modelli Canva.	Seleziona fonti specifiche online, riconosce l'attendibilità di base e costruisce linee del tempo ordinate su Canva o programmi dedicati.	Conduce ricerche avanzate con filtri mirati, analizza criticamente le fonti ed elabora linee del tempo o prodotti storici multimediali ricchi e curati.

AREA 3: Dati, Mappe e Indagini Scientifico-Matematiche (Matematica, Geografia, Scienze, Ed. Fisica)

Nucleo/Obiettivo: Rappresentare formule e tabelle, consultare atlanti digitali, catalogare fenomeni scientifici e analizzare parametri motori.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Esplorazione Geografica Digitale	Riscontra difficoltà nell'uso di Google Earth/Maps e necessita di guida per localizzare luoghi elementari.	Naviga su mappe digitali per individuare Paesi o elementi geografici noti tramite indicazioni passo-passo.	Utilizza Google Earth/Maps con autonomia per trovare coordinate, misurare distanze e collocare punti d'interesse geografico.	Padroneggia le funzioni avanzate degli atlanti digitali, correlando viste satellitari, dati territoriali e misurazioni in modo preciso.
Elaborazione Dati e Fogli di Calcolo (Fogli/Excel)	Inserisce dati in tabelle già predisposte solo se affiancato; non applica formattazioni o formule elementari.	Struttura semplici tabelle numeriche inserendo dati e applicando la formattazione di base alle celle (bordi, colori) con indicazioni.	Organizza tabelle per calcoli matematici/motori (perimetri, battiti cardiaci, passi), elaborando formule semplici e verificando i dati.	Progetta in autonomia tabelle chiare e funzionali per la risoluzione di problemi e l'analisi di parametri motori o matematici, interpretando i risultati.
Moduli Online, Modelli e Impatto Ambientale	Compila questionari digitali solo con supporto; non riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie.	Compila Moduli Google forniti dal docente e riconosce in modo elementare che l'uso del digitale ha un impatto ambientale.	Risponde ed elabora questionari online, stende brevi relazioni osservative con immagini e adotta comportamenti attenti all'ecosostenibilità digitale.	Raccoglie ed analizza dati tramite Google Moduli, redige relazioni scientifiche strutturate e argomenta con consapevolezza sull'impatto ecologico del digitale.

AREA 4: Linguaggi Multimediali, Artistici e Lingue Straniere (Inglese, Seconda Lingua, Arte, Musica)

Nucleo/Obiettivo: Creare prodotti grafici, multimediali e audio, applicando il lessico specifico in lingua e il rispetto del diritto d'autore.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Comunicazione in Lingua Straniera e Canva	Produce brevissimi messaggi o elaborati grafici in lingua straniera solo con continuo ausilio del docente e di traduttori.	Utilizza dizionari online/Canva su modelli preimpostati per creare e-mail o cartoline semplici guidate, rispettando la grafia base.	Utilizza dizionari digitali (es. WordReference) e sintetizzatori vocali per produrre e-mail informali e locandine grafico-testuali corrette.	Interagisce in lingua straniera con scioltezza usando il lessico digitale, sfrutta le risorse audio/web in autonomia e crea layout originali su Canva.
Grafica 2D e Diritto d'Autore	Traccia elementi grafici con incertezza e non distingue il concetto di copyright sulle immagini.	Utilizza software 2D (es. Google Disegni) per forme base e riconosce la necessità di rispettare il diritto d'autore se guidato.	Realizza composizioni geometriche e simmetriche con software 2D, selezionando ed utilizzando immagini nel rispetto del copyright.	Crea strutture visive complesse e armoniose in 2D e applica in modo rigoroso e consapevole le norme sulla licenza e sul diritto d'autore.
Elaborazione Audio e Sonora	Necessita di supporto per registrarsi e non riesce a gestire o tagliare i file audio.	Registra la propria voce o esecuzione musicale tramite software base, eseguendo semplici operazioni su indicazione.	Registra, taglia e monta brevi sequenze sonore/vocali (es. commento a brani), inserendo l'audio in presentazioni o Canva.	Produce e rielabora autonomamente tracce audio di buona qualità, curando il montaggio e l'integrazione multimediale con creatività.

CRITERI GENERALI PER L'ATTRIBUZIONE DEI LIVELLI (Descrittori di Padronanza)

- **INIZIALE:** L'alunno/a svolge i compiti digitali proposti solo in contesti noti e con il supporto continuo del docente o dei compagni. L'uso degli strumenti è incerto e guidato.
- **BASE:** L'alunno/a svolge compiti semplici in contesti noti, mostrando una fondamentale autonomia nell'esecuzione di procedure standard (es. formattazione base, invio file, compiti su Classroom).
- **INTERMEDIO:** L'alunno/a svolge i compiti e risolve problemi in modo autonomo e consapevole, applicando le procedure tecnologiche e rielaborando le informazioni con discreta padronanza.
- **AVANZATO:** L'alunno/a svolge compiti complessi in modo totalmente autonomo, critico e creativo, padroneggiando gli strumenti digitali, supportando i compagni e proponendo soluzioni originali.

CLASSE/ANNO: **SECONDA**

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

Utilizzare il pensiero analitico e quantitativo per raccogliere, elaborare e modellare dati, valutando in modo critico le informazioni della rete, cogliendo fake news e informazioni non veritiere mediante una fruizione responsabile dei media geo-spaziali e visivi.

COMPETENZE SPECIFICHE

al termine della scuola:

- focalizza su un' interpretazione critica del reale attraverso i dati e l'analisi della veridicità delle informazioni;
- elabora, analizza e rappresenta dati e informazioni a livello intermedio rispetto alle competenze del digcomp;
- valuta criticamente la credibilità delle fonti online, praticando il fact-checking e difendendosi dalle fake news e dalla profilazione;
- utilizza la cartografia digitale e i software di grafica visiva per esplorare e rielaborare contenuti storico-geografici ed artistici.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ABILITÀ SPECIFICHE	COMPETENZA ATTESA entro il secondo anno	DISCIPLINA PRINCIPALMENTE COINVOLTA/ESEMPI DI ATTIVITA' (suggerimenti di lavoro)
Elaborare formule, calcoli e grafici statistici con il Foglio di Calcolo	G Suite / Office: livello avanzato su Google Fogli / Microsoft Excel (inserimento di formule; calcolo delle percentuali, creazione e personalizzazione di grafici ad istogramma, torta, linee), inserimento dei risultati ottenuti in diversi supporti/documenti digitali. G Suite: creazione autonoma di Moduli Google (domande a risposta multipla) per indagini di campo. Concetti matematici di base coinvolti: conosce e applica i concetti di rapporto, proporzione, percentuale e rappresentazione grafica dei dati	Progetta un sondaggio digitale, raccoglie i dati, li elabora con formule matematiche sul foglio di calcolo e genera il grafico rappresentativo. Progetta uno strumento di indagine per raccogliere dati quantitativi e qualitativi su un fenomeno reale, strutturando domande mirate Applica elementi di statistica descrittiva, tabula e interpreta dati.	MATEMATICA Es.: somministrazione di un sondaggio alla classe su Google Moduli, importazione automatica dei dati su Google Fogli, calcolo di media/percentuale e creazione dell'aerogramma.

Sperimentare l'IA Generativa, il Prompting e il Fact-Checking	IA: alcuni modelli di IA Generativa text-to-text (es. Gemini o google AI Mode) e regole di base per <i>Prompt Engineering</i> (definizione del ruolo, del contesto e del formato di output). IA / Web: riconoscimento dei limiti dell'IA ("allucinazioni", bias) e tecniche di fact-checking per la verifica delle fonti su motori di ricerca.	Interagisce con l'IA generativa ponendo domande strutturate (prompt) e verifica la veridicità delle risposte incrociando le fonti sul web.	TECNOLOGIA Es.: generazione di un testo esplicativo sui materiali tramite IA Generativa mediante prompt dettagliato, con successiva analisi critica e correzione degli errori dell'IA.
Sviluppare presentazioni strutturate con diapositive e layout efficace	G Suite / Office: avanzato su Google Presentazioni / Microsoft PowerPoint (uso di schemi diapositiva, transizioni, animazioni, inserimento di video integrati e collegamenti ipertestuali). IA: Prompt per tradurre un contenuto testuale immagine e controllo di correttezza dell' output	Costruisce presentazioni multimediali chiare, sintetiche e ben strutturate per l'esposizione orale.	ITALIANO Es.: realizzazione di una presentazione su Google Slides o Canva per la recensione multimediale di un libro di narrativa letto durante l'anno.
Smascherare fake news storiche e costruire linee del tempo digitali	Web / G Suite: ricerca avanzata su archivi storici digitali; diversi applicativi web per la creazione di linee del tempo interattive e mappe concettuali (es. mindmup di g-suite)	Confronta fonti storiche digitali, individua notizie manipolate e organizza eventi in sequenza cronologica multimediale e realizza collegamenti tra dati evidenziando congruenze e incongruenze.	STORIA Analisi di una "Fake News" o bufala della storia ed elaborazione di una linea del tempo interattiva sulle tappe della Rivoluzione Industriale.

Progettare mappe tematiche e itinerari con il digitale	G Suite / Web: Google Maps avanzato (creazione di livelli, inserimento di segnaposto personalizzati con schede informative, foto, video e calcolo delle superfici).	Realizza mappe geografiche tematiche e itinerari geolocalizzati ricchi di approfondimenti multimediali.	GEOGRAFIA Es.: costruzione di una mappa interattiva su Google My Maps dei Paesi extraeuropei o degli ambienti naturali della Terra con segnaposto e schede.
Modellare dati scientifici e analizzare fenomeni con simulazioni	Web / G Suite: simulatori scientifici interattivi online disciplinari di base ed elaborazione di tabelle osservative su Fogli Google. Consultazioni: introduzione di siti specifici di lavoro scientifico e analisi delle fonti di provenienza dei dati.	Utilizza simulazioni digitali per verificare leggi scientifiche e raccogliere dati sperimentali; crea presentazioni per descrivere o ipotizzare fenomeni scientifici	SCIENZE Es.: simulazione digitale di reazioni chimiche o leggi della fisica con PhET o altro simulatore e trascrizione dei valori ottenuti su una tabella di Google Fogli.
Esporre argomenti di civiltà anglosassone o intercultura mediante presentazioni Canva	Canva: impaginazione guidata, allineamento elementi, uso di elementi grafici, esportazione in diversi formati o modalità presentazione dinamica, creazione e correzione di sottotitoli relativi a video	Crea e presenta diapositive visivamente accattivanti in lingua inglese gestendo il layout grafico.	INGLESE Es.: progettazione su Canva di una presentazione multimediale in lingua inglese sulle tradizioni e sulle città dei Paesi anglofoni.

Creare materiale digitale grafico e visivo nella Seconda Lingua Comunitaria	Canva: diversi modelli con inserimento di testi bilingue e immagini royalty-free (es.: Brochure / Piegevole / Post / Video, ecc.), gestione di eventuali stampe o forme di riproduzione. Consultazioni: introduzione di siti specifici per l'apprendimento delle lingue.	Realizza diversi modelli di Canva in lingua straniera utilizzando i layout avanzati di Canva.	SECONDA LINGUA COMUNITARIA (Spagnolo/Francese) Es.: creazione su Canva di un depliant turistico in lingua per la promozione di una regione o capitale europea.
Rielaborare opere d'arte con strumenti di grafica.	Software Grafico / Canva: fotoritocco digitale (gestione di luminosità, contrasto, saturazione, ritaglio, maschere e sovrapposizione di livelli) con software come Canva o specifici.	Rielabora immagini attraverso strumenti specifici e la composizione visiva digitale.	ARTE E IMMAGINE• Es.: Rielaborazione in chiave contemporanea di un dipinto rinascimentale o barocco tramite strumenti digitali di fotoritocco.
Comporre ed editare frammenti musicali con sequencer digitali	Software / Web: assemblaggio di loop, regolazione dei tracciati. IA: associazione del messaggio audio al messaggio visivo con prompt adeguati.	Assembla e arrangia basi musicali e commenti sonori utilizzando sequencer multitraccia digitali.	MUSICA Composizione di una colonna sonora per un breve cortometraggio o sequenza di immagini
Esaminare i gesti del corpo mediante Video-Analisi	Hardware / Mobile / Software: ripresa video a rallentatore (slow-motion) con Ipad/smartphone e uso di software di annotazione grafica del movimento o elaborazione di presentazioni mirate.	Analizza il proprio gesto tecnico sportivo per correggere errori posturali attraverso la riproduzione video a rallentatore.	EDUCAZIONE FISICA• Es.: Registrazione e analisi al rallentatore del gesto del tiro a canestro o del bagher, con tracciamento delle traiettorie e degli angoli articolari.

Riconoscere i meccanismi della profilazione dati e il valore della privacy	Web / Sicurezza: concetti di cookie, profilazione commerciale, funzionamento dei feed dei Social Network, bolle Filter Bubble e tutela dei Dati Personali (GDPR).	Mantiene un atteggiamento consapevole rispetto all'uso dei propri dati personali sui motori di ricerca e sulle piattaforme social.	EDUCAZIONE CIVICA Es.: analisi delle impostazioni di privacy dei principali browser e dibattito sul funzionamento della pubblicità personalizzata.
Analizzare l'impatto dei media digitali sulle relazioni umane	• Web / Social: dinamiche della comunicazione digitale, esibizionismo, cyberbullismo e condotte responsabili.	Riflette sulle conseguenze etiche dei comportamenti adottati online, promuovendo empatia e rispetto.	RELIGIONE CATTOLICA / ATTIVITÀ ALTERNATIVA Analisi di casi studio di cyberbullismo e stesura di un manifesto per l'amicizia e il rispetto nelle chat di gruppo.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

CLASSE SECONDA

AREA 1: Dati, Sondaggi e Intelligenza Artificiale (Matematica, Tecnologia)

Nucleo/Obiettivo: Elaborare formule, calcoli e grafici con il Foglio di Calcolo; sperimentare l'IA Generativa, il Prompting e il Fact-Checking.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Sondaggi e Fogli di Calcolo (Fogli / Excel)	Inserisce dati in Fogli Google solo se predisposti; necessita di guida continua per applicare formule di base o generare grafici semplici.	Compila o crea un Modulo Google guidato; applica formule semplici (medie, percentuali) e genera grafici (aerogrammi/istogrammi) con supporto.	Progetta in autonomia sondaggi su Moduli Google, elabora i dati raccolti su Fogli (rapporti, percentuali) e genera grafici rappresentativi e personalizzati.	Progetta autonomamente strumenti complessi di indagine, elabora dati quantitativi/qualitativi su Fogli con formule avanzate e interpreta criticamente i grafici generati.
IA Generativa, Prompting e Fact-Checking	Interagisce con l'IA in modo ingenuo; non riconosce gli errori dell'IA ("allucinazioni") e necessita di aiuto per verificare le fonti.	Formula prompt semplici per l'IA Generativa (text-to-text) e ne riconosce i limiti principali con la guida del docente.	Interagisce con l'IA ponendo prompt strutturati (ruolo, contesto, formato di output) e verifica la veridicità dei testi incrociando le fonti sul web.	Padroneggia le tecniche di Prompt Engineering per l'IA, analizza criticamente i bias e gli errori dell'output e conduce fact-checking avanzato in autonomia.

AREA 2: Comunicazione Multimediale e Critica Storica (Italiano, Storia, Geografia)

Nucleo/Obiettivo: Sviluppare presentazioni strutturate con layout efficace; smascherare fake news storiche, costruire linee del tempo e progettare mappe tematiche.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Presentazioni Multimediali (Slides / Canva)	Assembla diapositive disordinate o sovraccariche di testo; necessita di supporto per applicare layout o inserire elementi multimediali.	Costruisce presentazioni con un layout base per l'esposizione orale, applicando transizioni semplici ed inserendo immagini/video guidati.	Costruisce presentazioni multimediali chiare, sintetiche e ben strutturate per la recensione o l'esposizione, curando grafica e collegamenti.	Progetta presentazioni altamente efficaci, dinamiche e coinvolgenti; integra in modo creativo testo, audio, video, collegamenti ed elementi generati da IA.
Analisi delle Fonti e Linee del Tempo Interattive	Individua notizie manipolate o bufali storici solo se guidato; inserisce eventi in sequenza con incertezza.	Confronta semplici fonti storiche digitali guidate e costruisce linee del tempo multimediali essenziali su applicativi dedicati.	Confronta fonti storiche digitali, individua notizie manipolate (fake news storiche) e organizza eventi su linee del tempo interattive e mappe concettuali.	Smaschera autonomamente notizie manipolate analizzando archivi digitali; costruisce linee del tempo ricche e articolate evidenziando congruenze e incongruenze.
Cartografia Digitale e Mappe Tematiche (My Maps)	Naviga su Google Maps in modo elementare; riscontra difficoltà nel personalizzare segnaposto o calcolare distanze/superfici.	Utilizza Google Maps per individuare luoghi e inserire segnaposto essenziali secondo le indicazioni fornite.	Realizza mappe tematiche e itinerari geolocalizzati su Google My Maps, inserendo segnaposto personalizzati con schede, foto e video.	Progetta mappe interattive e itinerari tematici complessi ricchi di approfondimenti multimediali, gestendo livelli, calcoli di superficie e schede strutturate.

AREA 3: Modellizzazione Scientifico-Sperimentale (Scienze)

Nucleo/Obiettivo: Modellare dati scientifici e analizzare fenomeni tramite simulatori e fonti digitali certificate.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Simulazioni Scientifiche e Tabelle Osservative	Esplora i simulatori digitali in modo casuale; necessita di continuo aiuto per registrare i dati sperimentali.	Utilizza simulatori interattivi (es. PhET) su indicazione del docente e trascrive i valori ottenuti in tabelle su Fogli Google.	Utilizza simulazioni digitali per verificare leggi scientifiche e raccogliere dati; organizza tabelle osservative e descrive i fenomeni con presentazioni.	Progetta esperimenti virtuali tramite simulatori, analizza le fonti dei dati con rigore scientifico e formalizza ipotesi/relazioni in modo autonomo e preciso.

AREA 4: Linguaggi Espressivi, Audio-Visivi e Lingue Straniere (Inglese, Seconda Lingua, Arte, Musica, Ed. Fisica)

Nucleo/Obiettivo: Esporre argomenti in lingua ed elaborare materiali grafici; rielaborare opere d'arte; comporre brani audio; analizzare i gesti motori tramite video.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10

Comunicazione e Grafica in Lingua Straniera (Canva)	Realizza prodotti grafici o presentazioni in lingua solo con supporto continuo e con frequenti errori di impaginazione/lingua.	Utilizza modelli di Canva per creare diapositive, pieghevoli o depliant in lingua straniera applicando layout guidati e immagini royalty-free.	Crea e presenta in autonomia prodotti grafici e diapositive accattivanti su Canva in lingua (inglese/seconda lingua), gestendo il layout bilingue e i sottotitoli.	Progetta prodotti grafici ed espositivi originali e raffinati in lingua straniera, curando la comunicazione visiva, l'allineamento, il lessico e i dettagli multimediali.
Fotoritocco e Rielaborazione Artistica	Applica modifiche visive essenziali solo se guidato; non gestisce livelli o parametri di regolazione grafica.	Rielabora immagini o opere d'arte apportando semplici modifiche (luminosità, ritaglio, filtri base) tramite Canva o software grafici.	Rielabora opere d'arte (es. dal Rinascimento al Barocco) attraverso fotoritocco digitale, gestendo saturazione, maschere e sovrapposizione di livelli.	Rielabora in modo creativo e personale opere d'arte con padronanza delle tecniche di fotoritocco, motivando le scelte compositive e visive.
Sequencer Musicali e Montaggio Audio	Assembla suoni in modo casuale; riscontra difficoltà nell'utilizzare multitraccia o associare l'audio alle immagini.	Assembla loop e brevi basi sonore su sequencer digitali seguendo procedure passo-passo.	Assembla e arrangia basi musicali o colonne sonore per brevi sequenze/video utilizzando sequencer multitraccia e regolando i volumi.	Compone e edita in autonomia commenti sonori articolati e colonne sonore, sincronizzando con precisione tracciati audio e messaggi visivi anche tramite IA.
Video-Analisi del Gesto Motorio	Registra video del movimento con scarsa precisione; non individua gli errori posturali senza l'aiuto del docente.	Registra video del gesto atletico in slow-motion ed esegue semplici osservazioni guidate.	Registra ed analizza in slow-motion il proprio gesto tecnico sportivo, annotando graficamente traiettorie ed angoli per correggere errori posturali.	Padroneggia l'uso della video-analisi al rallentatore, tracciando con accuratezza angoli articolari e traiettorie, ed elabora schede/presentazioni correttive autonome.

AREA 5: Cittadinanza Digitale, Privacy ed Etica (Educazione Civica, IRC/Att. Alternativa)

Nucleo/Obiettivo: Riconoscere i meccanismi della profilazione dati, tutelare la privacy e analizzare l'impatto dei media sulle relazioni umane.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE 4-5	LIVELLO BASE 6-7	LIVELLO INTERMEDIO 8-9	LIVELLO AVANZATO 10
Profilazione, GDPR e Impatto dei Social/Media	Dimostra scarsa consapevolezza sul funzionamento dei cookie e sui rischi del cyberbullismo; adotta comportamenti passivi online.	Comprende le nozioni base sui dati personali (cookie, privacy) e riconosce i rischi di cyberbullismo e condotte scorrette se stimolato.	Mantiene un atteggiamento consapevole sull'uso dei propri dati (GDPR, profilazione); riflette sulle conseguenze etiche online promuovendo rispetto ed empatia.	Dimostra spiccata maturità nell'analizzare i meccanismi di profilazione e algoritmi (Filter Bubble); promuove attivamente la tutela dei dati ed è punto di riferimento per l'etica e il rispetto online.

CRITERI GENERALI PER L'ATTRIBUZIONE DEI LIVELLI (Classe Seconda)

- **INIZIALE:** L'alunno/a svolge i compiti digitali proposti solo in contesti noti e con il supporto continuo del docente. L'uso dei software e l'analisi critica delle fonti/dati sono ancora incerti.
- **BASE:** L'alunno/a applica le procedure digitali e tecnologiche in contesti noti, mostrando un'autonomia essenziale nell'esecuzione di compiti guidati (es. formattazione, inserimento dati, uso di modelli preimpostati).
- **INTERMEDIO:** L'alunno/a svolge i compiti e risolve problemi in modo autonomo e consapevole, applicando con sicurezza le funzioni avanzate dei software, elaborando dati e riflettendo criticamente sulle risorse digitali.
- **AVANZATO:** L'alunno/a padroneggia gli strumenti digitali in modo autonomo, critico e altamente creativo, proponendo soluzioni originali, integrando linguaggi diversi e dimostrando piena consapevolezza etica e procedurale.

CLASSE/ANNO: TERZA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

consolidare l'autonomia digitale mediante la progettazione, la comprensione basilare dell'Intelligenza artificiale, la risoluzione di problemi, la programmazione di algoritmi e la riflessione etica sui media, valorizzando il proprio percorso formativo con orientamento futuro.

COMPETENZE SPECIFICHE

al termine della scuola,

- riesce a focalizzare le tecnologie emergenti, la responsabilità etica e la narrazione multimodale avanzata; utilizza software di disegno per la modellazione e progettazione tridimensionale;
- sperimenta l'IA Generativa applicando il Prompt Engineering e valutandone in modo critico gli aspetti etici e l'impatto sulla dignità umana;
- progetta e codifica algoritmi tramite il pensiero computazionale;
- risolve problemi basilari;
- pone in essere comportamenti sicuri;
- organizza, cura e presenta il proprio Portfolio Digitale a scopo orientativo ed d'esame.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE/ABILITÀ SPECIFICHE	COMPETENZA ATTESA entro il terzo anno	DISCIPLINA PRINCIPALMENTE COINVOLTA/ ESEMPI DI ATTIVITA' (suggerimenti)
Progettare e modellare nello spazio tridimensionale con software Comprendere le tecnologie emergenti in ambito digitale.	• Hardware / Software CAD: concetti di assi cartesiani 3D software di progettazione, esportazione di file e funzionamento base della stampante 3D. L 'impatto delle tecnologie sulla società.	Progetta e modella oggetti tridimensionali di precisione al computer. Sperimentazione guidata di modelli di IA e automazione	TECNOLOGIA Es.progettazione in programma digitale un edificio sostenibile o di un componente meccanico con esportazione del file per la stampa 3D.
Sviluppare algoritmi e programmi tramite il pensiero computazionale	• Software / Coding: strutture logiche di programmazione (sequenza, condizioni if, else, cicli, repeat,variabili, messaggi) su ambienti a blocchi o altro supporto Hardware: concetti di algoritmo e programmazione di schede programmabili.	Progetta e codifica algoritmi per la risoluzione di problemi complessi, la creazione di giochi o simulazioni. Scompone un problema in passaggi logici e codifica sotto forma di algoritmo per risolvere compiti specifici	MATEMATICA Es.: Programmazione su Scratch di un software che esegue il calcolo delle radici quadrate o applica il Teorema di Pitagora con verifica degli errori.

Curare e allestire il proprio Portfolio Digitale orientativo d'Istituto	G Suite: utilizzo avanzato di Google Sites o Canva (creazione di pagine web, inserimento di layout, integrazione file da Drive, personalizzazione grafica, pubblicazione). Canva: elaborazione di banner grafici header personali. Web: la propria identità e la sicurezza in rete, come sfida dell'uomo di oggi attraverso letture e saggi brevi.,	Struttura e allestisce in modo responsabile il proprio portfolio personale anche ai fini dell'elaborato per la presentazione all'Esame di Stato. Utilizza applicazioni web (Canva) per progettare elementi grafici personalizzati (banner e header). comprende criticamente l'impatto dei propri comportamenti in rete e dell'importanza della tutela dei dati personali.	ITALIANO / TUTTE LE DISCIPLINE Allestimento del proprio e-Portfolio su Google Sites organizzato per competenze, con integrazione dei documenti e riflessioni autovalutative.
Realizzare ipertesti storici e archivi di fonti digitali	G Suite / Office: funzionalità avanzate di impaginazione ipertestuale (sommari automatici, note a piè di pagina, segnalibri e collegamenti tra pagine) su Docs/Word.	Redige tesine e ipertesti strutturati organizzando fonti storiografiche e collegamenti ipertestuali.	STORIA Es.: Stesura di un ipertesto di approfondimento sul Novecento o sulla Costituzione Italiana formattato con indice dinamico su Google Docs.
Costruire infografiche su dati dello sviluppo sostenibile e globalizzazione	Canva: uso di Canva per la realizzazione di infografiche complesse (layout "Infografica", grafici di dati integrati, icone di settore, gerarchia visiva del testo). IA: la questione della sostenibilità ambientale dell'IA	Sintetizza dati complessi sul pianeta ed elabora infografiche d'impatto visivo. Analizzare il percorso dei dati in rete e l'impatto delle tecnologie sulla sostenibilità ambientale	GEOGRAFIA Es.: Creazione di un'infografica su Canva che metta a confronto i dati demografici ed economici tra Paesi sviluppati e in via di sviluppo.

Elaborare modelli e simulazioni scientifiche digitali	G Suite / Office: uso di Google Fogli / Excel per la rappresentazione di leggi fisiche (es. velocità, spazio/tempo) con grafici. IA: l'applicazione del digitale come risposta a un progresso per il bene comune attraverso simulazioni.	Modella fenomeni scientifici complessi trasformando formule in grafici dinamici. Utilizzare in modo consapevole alcune app, interpretandone in modo basilare la programmazione; risolvere problemi, progettando	SCIENZE Es.: Rappresentazione grafica della velocità e dell'accelerazione tramite diagrammi a dispersione su Google Fogli.
Sviluppare il Video-CV e la presentazione personale nelle Lingue Straniere	Canva / Video Editing: uso degli strumenti di montaggio video (registrazione schermo/webcam, inserimento sottotitoli in lingua, transizioni e audio).	Realizza un breve video-presentazione di sé e delle proprie aspirazioni future esponendo in lingua straniera.	INGLESE Es.: Registrazione e montaggio su Canva di un "Video Resume" (Video-CV) in lingua inglese orientato alla scelta della scuola secondaria di secondo grado.
Creare campagne social promozionali nella Seconda Lingua Comunitaria	Canva: progettazione di post e storie per formati social (es. Instagram), gestione dei colori, font e dell'efficacia comunicativa del messaggio promozionale.	Progetta documenti di sensibilizzazione visiva e testuale in lingua straniera adatta ai media digitali.	SECONDA LINGUA COMUNITARIA (Spagnolo/Francese) Creazione su Canva di una campagna promozionale digitale per la tutela dell'ambiente o il turismo sostenibile.
Progettare la brand identity visiva per il proprio elaborato finale	Canva: uso avanzato dei Brand Kit di Canva (scelta della palette colori, abbinamento tipografico dei font, creazione di logo ed elementi visivi coordinati).	Definisce un'identità visiva coordinata e coerente ai progetti richiesti nelle diverse discipline.	ARTE E IMMAGINE• Es.: Progettazione del layout grafico coerente e del logo personale da applicare alle slide della presentazione d'Esame.

Analizzare e produrre podcast o audiolibri multimediali	Software Audio / G Suite: tecniche avanzate di mixing audio, riduzione del rumore di fondo, inserimento di sigle musicali e pubblicazione del file su spazi cloud/Drive.	Produce un podcast o un audiolibro completo curando l'incisione vocale, il montaggio e il sottofondo sonoro.	MUSICA Es.: Ideazione, registrazione e montaggio di una puntata podcast dedicata alla storia del Jazz o della musica contemporanea.
Pianificare piani di allenamento con app ed elaborare tabelle di benessere	G Suite / Apps: utilizzo di Fogli Google per la pianificazione di un piano d'allenamento personale e valutazione dei rischi di sedentarietà da schermo.	Progetta schede di allenamento bilanciate monitorando il rapporto tra attività fisica e tempo trascorso davanti ai dispositivi digitali.	EDUCAZIONE FISICA Es.: creazione su Google Fogli di un piano di allenamento personalizzato con calcolo delle calorie e monitoraggio del "tempo schermo" settimanale.
Valutare l'impatto etico dell'IA, del lavoro automatizzato e dei Big Data	IA / Società: studio dei Big Data, dell'impatto dell'IA Generativa sul mondo del lavoro, dei problemi di copyright sui dati di addestramento, del Deepfake e della profilazione di massa.	Sviluppa un pensiero critico autonomo sulle trasformazioni tecnologiche e sociali legate all'Intelligenza Artificiale.	EDUCAZIONE CIVICA Es.: organizzazione di un dibattito (Debate) sul tema "Intelligenza Artificiale: opportunità o minaccia per il futuro del lavoro e dei diritti?".
Esaminare la dignità della persona nell'era degli algoritmi e dell'IA	IA / Etica: principi etici per l'uso dell'IA (centralità della persona, non discriminazione, trasparenza) e riflessione sull'addestramento delle IA.	Valuta criticamente le implicazioni etiche delle tecnologie digitali ponendo sempre al centro il valore inscindibile della dignità umana.	RELIGIONE CATTOLICA / ATTIVITÀ ALTERNATIVA Es.: analisi critica dell'uso dell'IA nella generazione di volti e voci artificiali (Deepfake) e discussione sulla veridicità e sul rispetto della verità morale.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

CLASSE TERZA

AREA 1: Modellazione 3D, Coding e Pensiero Computazionale (Tecnologia, Matematica)

Nucleo/Obiettivo: Progettare e modellare nello spazio 3D; sviluppare algoritmi, programmi e automazioni tramite il pensiero computazionale.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
	4-5	6-7	8-9	10
Progettazione e Modellazione 3D (CAD)	Riscontra difficoltà a muoversi nello spazio cartesiano 3D e necessita di supporto continuo per inserire e modificare solidi semplici.	Modella semplici oggetti 3D o componenti con la guida del docente ed esporta il file per la stampa 3D seguendo istruzioni passo-passo.	Progetta e modella in autonomia oggetti 3D di precisione (edifici sostenibili, componenti meccanici), configurando correttamente i file di esportazione.	Padroneggia i software CAD 3D con spiccata precisione; ottimizza i parametri di stampa 3D ed elabora soluzioni progettuali complesse e innovative.
Pensiero Computazionale e Coding (Scratch / Schede)	Scomponi i problemi solo se affiancato; incontra forti difficoltà nell'uso di cicli, condizioni if/else e variabili.	Codifica semplici algoritmi guidati a blocchi; utilizza cicli e condizioni elementari per la risoluzione di compiti standard.	Scomponi un problema in passaggi logici e codifica in autonomia algoritmi (con cicli, variabili e condizioni) per la risoluzione di problemi matematici o simulazioni.	Progetta e sviluppa algoritmi complessi e strutturati in modo elegante; implementa variabili e logiche avanzate, risolvendo problemi articolati o creando giochi originali.

AREA 2: e-Portfolio, Iper testi, Infografiche e Dati Scientifici (Italiano, Storia, Geografia, Scienze)

Nucleo/Obiettivo: Curare il proprio e-Portfolio orientativo; realizzare iper testi storici; costruire infografiche su dati complessi; modellare simulazioni e leggi scientifiche.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
	4-5	6-7	8-9	10
Portfolio Digitale Orientativo (Sites / Canva)	Struttura l'e-Portfolio in modo incompleto; necessita di aiuto costante per la grafica (banner), la pubblicazione e l'inserimento dei materiali.	Allestisce le pagine base del proprio e-Portfolio guidato; inserisce file da Drive e crea elementi grafici semplici per la presentazione.	Struttura e allestisce in modo ordinato e responsabile l'e-Portfolio su Google Sites/Canva, integrando documenti, banner personalizzati e riflessioni autovalutative.	Cura l'e-Portfolio con elevata originalità e rigore estetico; organizza in modo strategico le competenze e le riflessioni personali in vista dell'Esame di Stato.
Iper testi Storici e Strutturazione Documenti (Docs/Word)	Formatta testi con incertezza; necessita di guida per inserire note, sommari automatici o collegamenti ipertestuali.	Redige testi strutturati applicando stili di base e sommari guidati; inserisce collegamenti e fonti storiografiche essenziali.	Redige iper testi e tesine strutturate con sommari automatici, note a piè di pagina e collegamenti ipertestuali tra pagine e fonti storiche.	Produce elaborati ipertestuali complessi, rigorosi e impeccabili nella formattazione, integrando in modo professionale archivi storici digitali e indici dinamici.

Infografiche e Sintesi Dati (Canva / Dati)	Rappresenta dati in modo disordinato; non riesce a sintetizzare informazioni complesse o a rispettare la gerarchia visiva.	Realizza infografiche essenziali su Canva utilizzando modelli preimpostati per sintetizzare dati e grafici con supporto.	Sintetizza dati complessi (sviluppo sostenibile, globalizzazione) ed elabora su Canva infografiche d'impatto visivo con grafici integrati e gerarchia del testo.	Progetta infografiche di livello professionale con spiccata efficacia comunicativa, correlando in modo critico dati demografici/economici complessi.
Grafici Scientifici e Simulazioni (Fogli / Excel)	Esplora simulatori senza un metodo; riscontra difficoltà nel trasformare dati sperimentali o formule fisiche in grafici.	Utilizza simulatori su indicazione e rappresenta semplici leggi fisiche tramite grafici generati con il supporto del docente.	Modella fenomeni scientifici complessi (velocità, accelerazione) trasformando formule e dati sperimentali in grafici dinamici o diagrammi a dispersione su Fogli.	Interpreta e formalizza leggi scientifiche con elevata autonomia, creando modelli grafici dinamici complessi ed analizzando criticamente la precisione dei dati.

AREA 3: Comunicazione Multimediale, Brand Identity e Audio (Inglese, Seconda Lingua, Arte, Musica, Ed. Fisica)

Nucleo/Obiettivo: Realizzare Video-CV e campagne promozionali in lingua; definire la Brand Identity per l'Esame; produrre podcast; pianificare piani di allenamento e monitorare il tempo schermo.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
	4-5	6-7	8-9	10
Video-CV e Campagne Social in Lingua (Canva/Video)	Registra o edita video/post con difficoltà; necessita di continuo aiuto per la pronuncia, la grafica o l'inserimento di sottotitoli.	Realizza un semplice Video-CV o post promozionale in lingua straniera applicando layout guidati e strumenti di montaggio essenziali.	Realizza e monta un "Video Resume" ed elabora campagne promozionali su Canva in lingua, curando sottotitoli, font, colori ed efficacia comunicativa.	Produce Video-CV e campagne social in lingua straniera di eccezionale qualità formale ed espressiva, dimostrando scioltezza comunicativa e padronanza del Video Editing.
Brand Identity Visiva (Canva Brand Kit)	Seleziona elementi grafici in modo casuale, senza coerenza tipografica o cromatica.	Sceglie colori e font per la propria presentazione guidato da modelli preimpostati.	Definisce una Brand Identity visiva coordinata (logo, palette colori, abbinamenti tipografici) da applicare alla presentazione dell'elaborato finale.	Crea una Brand Identity originale e altamente professionale, applicando un'identità visiva impeccabile e personalizzata a tutti i prodotti d'Esame.
Podcast, Audio Editing e Mixing	Registra audio con forte rumore di fondo; non riesce a mixare o tagliare le tracce vocali e musicali.	Registra tracce vocali ed esegue montaggi audio elementari (taglio e sigla base) seguendo le indicazioni.	Produce ed edita un podcast completo (es. storia della musica), curando la riduzione del rumore, l'incisione vocale, il mixing multitraccia e i sottofondi.	Progetta e realizza un prodotto audio/podcast di qualità professionale, integrando con padronanza armonica parlato, basi musicali, sigle ed effetti sonori.

Piani di Allenamento e Benessere Digitale (Fogli/App)	Riscontra difficoltà nella registrazione dei dati fisici e non valuta i rischi della sedentarietà da schermo.	Compila una tabella guidata per il calcolo delle calorie e trascrive il proprio tempo trascorso davanti allo schermo.	Progetta su Fogli Google un piano di allenamento personalizzato, calcolando il bilancio calorico e monitorando il rapporto con il "tempo schermo".	Progetta un piano di benessere digitale e fisico avanzato, analizzando criticamente i dati numerici ed elaborando strategie di prevenzione personalizzate.
--	---	---	--	--

AREA 4: Impatto Etico, IA, Big Data e Diritti (Educazione Civica, IRC/Att. Alternativa)

Nucleo/Obiettivo: Valutare l'impatto etico dell'IA, del lavoro automatizzato, dei Big Data e tutelare la dignità della persona nell'era degli algoritmi.

Nucleo di Competenza / Obiettivo	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
	4-5	6-7	8-9	10
Etica dell'IA, Big Data, Deepfake e Diritti	Dimostra scarsa consapevolezza sul funzionamento dei Big Data, dell'IA e dei rischi legati ai Deepfake o al diritto d'autore.	Comprende i concetti base di profilazione, Deepfake e impatto dell'IA sul lavoro se sollecitato e guidato nelle discussioni.	Sviluppa un pensiero critico autonomo sulle trasformazioni etiche/sociali dell'IA; partecipa attivamente a dibattiti sostenendo la centralità della dignità umana.	Argomenta con elevata maturità sui grandi temi dell'etica digitale (GDPR, bias degli algoritmi, sostenibilità dell'IA, Deepfake), promuovendo analisi critiche e originali.

CRITERI GENERALI PER L'ATTRIBUZIONE DEI LIVELLI (Classe Terza)

- **INIZIALE:** L'alunno/a svolge i compiti digitali proposti solo in contesti noti e con il supporto continuo del docente. La progettazione 3D, il coding e l'analisi etico-critica risultano frammentari o guidati.
- **BASE:** L'alunno/a applica le procedure tecnologiche in contesti noti, mostrando un'autonomia essenziale nell'esecuzione di compiti standard (es. montaggio guidato, tabelle Fogli, modelli Canva, coding elementare).
- **INTERMEDIO:** L'alunno/a svolge compiti complessi e risolve problemi in modo autonomo e consapevole, padroneggiando la modellazione, il coding, la produzione multimediale e l'allestimento dell'e-Portfolio con maturità.
- **AVANZATO:** L'alunno/a padroneggia i linguaggi e le tecnologie digitali in modo autonomo, critico, altamente creativo e professionale, integrando le competenze in vista dell'Esame di Stato e proponendo riflessioni etiche di spiccata profondità.

Linee Metodologiche

L'azione didattica si fonda sul principio pedagogico del "**Non multa, sed multum**": non una frammentazione di nozioni tecniche, ma poche conoscenze essenziali approfondite con accuratezza.

- Il docente agisce come guida per orientare l'alunno verso contenuti di senso per il proprio quotidiano.
- Le Indicazioni 2025 sottolineano la necessità di tutelare la scrittura e l'analogico, fungendo da necessario contrappunto alla velocità digitale per favorire la riflessione lenta e il pensiero riflessivo.
- L'integrazione delle tecnologie deve evitare il sovraccarico cognitivo. Gli strumenti digitali sono utilizzati per affinare il ragionamento, preservando il dato dell'esperienza concreta e della relazione.
- La Cittadinanza Digitale è parte integrante dell'Educazione Civica trasversale promuovendo il rispetto nelle relazioni e l'esercizio dei diritti e doveri online.
- In conformità con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL), il digitale si rivela uno strumento fondamentale poiché consente a ciascun alunno di esprimere le proprie competenze attraverso una pluralità di canali e linguaggi alternativi (multimodali), stimolando al contempo la motivazione e l'interesse per l'apprendimento mediante ambienti di lavoro attivi, cooperativi e personalizzati.
- L'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica costituisce uno strumento abilitante essenziale per garantire un'effettiva inclusione e promuovere il successo formativo di ciascuno studente. Il digitale agisce come elemento facilitatore in grado di abbattere le barriere all'apprendimento, valorizzare le diversità personali e sostenere l'autonomia, l'autostima e il senso di autoefficacia.
- A supporto dell'azione didattica, oltre all'uso strutturato delle piattaforme Google Workspace for Education e Canva, i docenti potranno proporre o avvalersi di ulteriori strumenti e piattaforme (**Padlet** per la condivisione collaborativa, Genially e Book Creator per la creazione di contenuti multimodali accessibili, e Wordwall o Kahoot! per la didattica ludicizzata e il monitoraggio formativo).

Valutazione delle Competenze Digitali

In conformità con le Nuove Indicazioni 2025, la valutazione assume una funzione eminentemente formativa:

1. **Feedback e funzione regolativa:** la valutazione monitora l'apprendimento in itinere per fornire supporto immediato, permettendo al docente di regolare la propria didattica sulla base dei progressi e delle potenzialità inesprese dell'allievo.
2. **Trasparenza e strumenti di osservazione:** la competenza digitale viene resa trasparente e misurabile attraverso l'uso di rubriche valutative, griglie di osservazione e indicatori operativi predisposti in occasione delle diverse competenze e obiettivi affrontati.
3. **Certificazione delle competenze:** al termine del primo ciclo, la valutazione trova sintesi nel documento di certificazione, che attesta il livello di maturazione dello studente come cittadino digitale capace di orientarsi con autonomia e responsabilità nell'universo tecnologico.

Rubrica di Valutazione Generale

Area di Competenza (DigComp)	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
	4-5	6-7	8-9	10
1. Ricerca, valutazione e gestione ricerca delle informazioni <i>Navigare, ricercare e filtrare le informazioni; valutare le informazioni; gestire le informazioni.</i>	Ricerca informazioni in rete solo se guidato/a e su fonti predefinite. Mostra difficoltà nel distinguere informazioni attendibili da quelle prive di fondamento.	Effettua ricerche autonome su motori di ricerca o sitografie certificate. Inizia a verificare le fonti, riconoscendo le notizie palesemente false o inattendibili.	Seleziona e organizza in modo critico dati e contenuti multimodali. Valuta l'attendibilità delle fonti in autonomia e individua i principali indicatori di disinformazione.	Ricerca, confronta e archivia in modo strategico e autonomo dati e risorse di rete. Analizza criticamente l'attendibilità e la qualità dell'informazione, contrastando la disinformazione.
2. Comunicazione e collaborazione <i>Interagire attraverso e con le tecnologie digitali, condividere attraverso le tecnologie digitali, esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, collaborare attraverso le tecnologie digitali, comportamento digitale, gestire l'identità digitale.</i>	Utilizza gli ambienti digitali scolastici con il supporto del docente. Interagisce in modo semplice ed esegue istruzioni base con la guida dell'insegnante.	Comunica e collabora in ambienti digitali condivisi (es. Classroom, Drive) applicando le regole base della netiquette. Interagisce con sistemi di IA se guidato.	Partecipa in modo attivo a lavori di gruppo digitali, interagendo in modo rispettoso ed efficace. Utilizza assistenti virtuali o IA per facilitare il lavoro scolastico.	Promuove la collaborazione cooperativa e il <i>peer tutoring</i> in ambienti digitali. Gestisce la comunicazione in modo responsabile e sfrutta le potenzialità dell'IA con consapevolezza e senso critico.

3. Creazione di contenuti <i>Sviluppare contenuti digitali, integrare e rielaborare contenuti digitali, copyright e licenze, pensiero computazionale e programmazione</i>	Produce semplici testi o contenuti multimediali su modelli prefissati. Necessita di supporto nell'uso di strumenti compensativi o creativi.	Crea prodotti digitali semplici (presentazioni, infografiche, brevi testi) e modifica contenuti esistenti. Rispetta le regole base del diritto d'autore e della licenza d'uso.	Realizza elaborati multimodali complessi (audio, video, mappe, presentazioni) integrando diversi linguaggi espressivi. Cita correttamente le fonti e rispetta il diritto d'autore.	Progetta e realizza autonomamente contenuti digitali originali, multimodali e accessibili. Rielabora e riutilizza risorse di rete nel rispetto delle licenze e del copyright.
4. Sicurezza e benessere e uso responsabile <i>Proteggere i dispositivi, proteggere i dati personali e la privacy, supportare il benessere, impatti ambientali delle tecnologie digitali.</i>	Riconosce la necessità di proteggere le credenziali d'accesso solo su sollecitazione. Dimostra limitata consapevolezza dei rischi della rete.	Adotta comportamenti corretti per proteggere la privacy personale e la sicurezza dei dispositivi. Riconosce i rischi di cyberbullismo e rispetta le regole per il benessere digitale.	Gestisce l'identità digitale e i dati personali in modo sicuro. Promuove il rispetto reciproco in rete, previene situazioni di rischio e adotta posture e tempi d'uso corretti.	Agisce con piena consapevolezza per tutelare sé e gli altri in rete. Promuove attiva prevenzione del cyberbullismo, tutela dell'ambiente (sostenibilità digitale) e un equilibrio sano tra vita digitale e benessere psicofisico.
5. Identificazione e risoluzione dei problemi <i>Identificare e risolvere problemi tecnici, identificare bisogni e risposte tecnologiche digitali, identificare soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali, identificare e rispondere ai bisogni di competenza digitale.</i>	Individua semplici problemi tecnici ma richiede l'intervento altrui per risolverli. Usa gli strumenti digitali secondo modalità standard e guidate.	Risolve autonomamente piccoli problemi tecnici di uso quotidiano. Utilizza le tecnologie digitali per svolgere compiti assegnati in modo creativo.	Applica strategie logiche e di pensiero computazionale per affrontare situazioni problematiche. Sceglie lo strumento digitale o la risorsa di IA	Individua e risolve in modo flessibile ed autonomo problemi tecnici e complessi. Utilizza le tecnologie in modo innovativo e creativo per personalizzare il proprio percorso di

			più adatta al bisogno.	studio e supportare i compagni.
--	--	--	---------------------------	------------------------------------

Competenza digitale e Universal Design for Learning (UDL)

Premessa

La presente sezione integra il Curricolo Digitale Disciplinare della scuola secondaria di primo grado adottando la prospettiva dell'**Universal Design for Learning (UDL)**, in coerenza con:

- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea (2018) sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- Quadro europeo delle competenze digitali DigComp 3.0;
- Nuove Indicazioni nazionali 2025;
- Principi teorico-pratici dell'Universal Design for Learning (UDL);
- Normativa sull'accessibilità e la personalizzazione dei percorsi formativi (L. 104/1992, D.Lgs. 66/2017, DM 182/2020).

Le tecnologie digitali sono concepite come l'ambiente chiave per realizzare la progettazione universale: non come strumento per sanare un "deficit", ma come risorsa flessibile per progettare fin dall'inizio contesti didattici privi di barriere e adatti a valorizzare la variabilità individuale di tutti gli studenti.

1. Competenze digitali nel modello UDL

La competenza digitale costituisce il perno per attuare le tre reti neurali dell'apprendimento secondo l'UDL (affettiva, di riconoscimento, strategica), concorrendo a sviluppare:

- **Autonomia e autogoverno dell'apprendimento:** capacità dello studente di operare scelte consapevoli sui propri ambienti e strumenti tecnologici;
- **Accessibilità universale alle informazioni:** fruizione dei contenuti attraverso molteplici canali percettivi;
- **Molteplicità espressiva e collaborativa:** partecipazione attiva all'interno di ambienti digitali che accolgono stili cognitivi e comunicativi differenti;
- **Sviluppo dell'autoefficacia:** possibilità di apprendere senza l'ostacolo delle barriere esecutive o strumentali.

2. Aree DigComp rilette secondo i principi UDL

Area 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

(Pilastro UDL: Molteplici mezzi di Rappresentazione - Il "COSA" dell'apprendimento)

- Accesso facilitato e multimodale ai contenuti (testi con sintesi vocale, mappe concettuali, infografiche, video con sottotitoli).
- Uso guidato di motori di ricerca, repository accessibili e sitografie certificate.
- Flessibilità nella presentazione dell'informazione (regolazione di font, contrasti, glossari digitali integrati).
- **Ricaduta UDL:** Offre opzioni per la percezione e la comprensione, garantendo che l'informazione sia accessibile a prescindere dal canale di ingresso prescelto.

Area 2 – Comunicazione e collaborazione

(Pilastro UDL: Molteplici mezzi di Coinvolgimento - Il "PERCHÉ" dell'apprendimento)

- Utilizzo di ambienti digitali cooperativi (Google Workspace, Classroom, bacheche virtuali) per sostenere la dimensione sociale.
- Diversificazione dei canali comunicativi (interazioni sincrone, asincrone, scritte, audio o visive) secondo le regole della netiquette.
- **Ricaduta UDL:** Minimizza le minacce e le distrazioni relazionali, promuovendo la collaborazione, il tutoring tra pari e l'ottimizzazione del senso di appartenenza al gruppo classe.

Area 3 – Creazione di contenuti digitali

(Pilastro UDL: Molteplici mezzi di Azione ed Espressione - Il "COME" dell'apprendimento)

- Progettazione e produzione di elaborati multimodali (testi formattati, podcast, narrazioni digitali, video).
- Utilizzo integrato di software di videoscrittura, mappe e strumenti d'autore per dimostrare quanto appreso.
- **Ricaduta UDL:** Offre opzioni per la risposta fisica, l'espressione e la composizione, permettendo a ciascuno studente di mostrare la propria padronanza attraverso i media a lui più confacenti.

Area 4 – Sicurezza e benessere digitale

(Pilastro UDL: Molteplici mezzi di Coinvolgimento - Autoregolazione)

- Gestione della privacy, dell'identità digitale e prevenzione dei rischi della rete (cyberbullismo).
- Sviluppo di routine digitali sostenibili per la promozione del benessere cognitivo ed emotivo.
- **Ricaduta UDL:** Aiuta gli studenti a sviluppare capacità autoregolatrici nell'uso delle tecnologie, potenziando l'autovalutazione e la consapevolezza emotiva nel mondo digitale.

Area 5 – Risoluzione di problemi

(Pilastro UDL: Molteplici mezzi di Azione ed Espressione - Funzioni Esecutive)

- Utilizzo delle tecnologie per scomporre problemi complessi e organizzare le fasi di lavoro (pensiero computazionale e logico).
- Integrazione critica di strumenti di Intelligenza Artificiale e di supporto cognitivo per affrontare i compiti.
- **Ricaduta UDL:** Sostiene la pianificazione, la gestione delle risorse, il monitoraggio dei progressi e lo sviluppo di funzioni esecutive trasferibili.

3. Strategie didattiche digitali centrate sull'UDL

- **Progettazione flessibile dei contenuti (Fornire molteplici mezzi di Rappresentazione):**
 - Presentazione simultanea dello stesso contenuto in forma testuale, visiva e uditiva.
 - Utilizzo di layout digitali adattabili e strutturati in modo chiaro e gerarchico.
- **Diversificazione della produzione (Fornire molteplici mezzi di Azione ed Espressione):**
 - Libertà di scelta del prodotto finale (es. testo digitale, mappa interattiva, registrazione audio, video spiegazione).
 - Uso continuo di strumenti compensativi e integrativi per supportare la fluente esecuzione dei compiti.
- **Clima di apprendimento stimolante (Fornire molteplici mezzi di Coinvolgimento):**
 - Proposta di compiti legati alla realtà quotidiana e alla cittadinanza digitale attuati in contesti collaborativi.
 - Opportunità di lavoro individuale autonomo o in cooperazione mediata da piattaforme digitali.

4. Strumenti e risorse digitali a supporto dell'UDL

- **Per la rappresentazione:** Sintesi vocale, font ad alta leggibilità, software di lettura, lettori immersivi, video con sottotitoli e mappe concettuali.
- **Per l'azione ed espressione:** Software di riconoscimento vocale (dettatura), editor di testi e presentazioni visuali, ambienti per l'audio/video editing, programmi di grafica e infografiche.
- **Per il coinvolgimento:** Ambienti d'apprendimento trasparenti e strutturati (Google Classroom, Drive), quiz interattivi con feedback immediato, sistemi per il tracciamento condiviso degli obiettivi.

5. Valutazione secondo l'approccio UDL

La valutazione nell'UDL scompone la misurazione del costrutto d'apprendimento dalle barriere esecutive dello strumento di verifica.

- **Flessibilità delle verifiche:** Le prove trasversali e disciplinari consentono lo svolgimento tramite molteplici canali (orale, scritto con supporto digitale, multimediale).
- **Trasparenza e Monitoraggio:**

- Utilizzo del portfolio digitale per raccogliere l'evoluzione dei processi di apprendimento nel tempo.
- Restituzione di feedback formativi continui e personalizzati.
- Impiego di rubriche valutative trasparenti e strumenti di autovalutazione gestiti direttamente dagli studenti.

6. Il ruolo del docente come progettista UDL

Il docente agisce come un **regista e progettista di ambienti di apprendimento universali**, occupandosi di:

- Progettare percorsi didattici flessibili prevenendo le barriere all'apprendimento fin dalla fase di programmazione;
- Selezionare risorse e ambienti digitali che garantiscano nativamente accessibilità e interoperabilità;
- Accompagnare gli studenti nella scoperta e nella scelta dei propri strumenti digitali preferenziali per lo studio e la produzione;
- Collaborare con l'intero Consiglio di Classe per garantire coerenza nell'applicazione dei principi UDL a tutte le discipline.

Conclusione

L'integrazione sistemica delle competenze digitali e dei principi dell'**Universal Design for Learning (UDL)** trasforma il Curricolo Digitale in un'architettura pedagogica flessibile ed equa. Le tecnologie cessano di essere un adattamento straordinario per diventare la norma di un ambiente formativo plurale, capace di garantire a ogni studente pari opportunità di successo formativo e di partecipazione attiva alla società digitale.