



Istituto Comprensivo di Fiano

VIA CASTELLO 7 – 10070 FIANO (TO) – 011 9254261

C.F.: 92028690011 – C.M.: TOIC828007 – Codice IPA: istsc_toic828007 – Codice Univoco per la F.E.: UFB73E

TOIC828007@istruzione.it – TOIC828007@pec.istruzione.it – www.icfiano.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

ISTITUTO COMPRENSIVO DI FIANO – TOIC828007

Approvato dal Collegio Docenti del

15/05/2025 con delibera n. 53

PREMESSE

La competenza digitale è stata inserita tra le otto competenze chiave per l'apprendimento nelle **Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione del 2018, per poi essere recepita a livello nazionale nella normativa scolastica (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).

Il presente documento si basa sul *Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.2)* e sul *Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti (DigComp Edu)*, armonizzati con la **Scuola 4.0**, allo scopo di migliorare le competenze digitali degli studenti, necessarie per la crescita personale e l'inclusione sociale.

La competenza digitale è fondamentale in tutte le discipline scolastiche e si sviluppa attraverso un approccio interdisciplinare, utilizzando metodologie costruttiviste e cooperative. Questo processo pone lo studente al centro dell'apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere problemi, documentare, programmare, analizzare dati e costruire contenuti digitali. Le attività digitali, come la creazione di blog, web radio, videogiochi, prototipi di oggetti e robot, aiutano a sviluppare competenze trasversali e soft skills.

Tutti gli insegnanti e le materie sono coinvolti in questa didattica integrata e innovativa, che valorizza l'uso consapevole della tecnologia e promuove l'inclusione.

Sillabo del Curricolo Digitale

Scuola dell'infanzia

Si prevede di raggiungere le competenze previste per le varie aree del DigComp 2.2 a livello base e con l'aiuto dell'insegnante.

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Scopre come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno Individua le icone delle app utilizzate all'interno del dispositivo Riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali Agisce sui dispositivi secondo le funzioni base (accendere, spegnere...)	Accendere e spegnere pc, notebook, tablet Utilizzare il mouse per funzionalità di input Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante Riconoscere e distinguere programmi Individuare i principali programmi di visualizzazione video Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	Wordwall: le parti del pc Paint Youtube kids Il gufo Boo

Area 2: Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
------------	-----------	-------------------

Collabora tra pari nella risoluzione e nello svolgimento di giochi rispettando le norme di convivenza civile Getta le basi per conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare nella vita di tutti i giorni e un domani in rete (Netiquette)	Conoscere le parole gentili da usare anche nel digitale (Netiquette) Attività e giochi di cooperative learning	Wordwall Code.org Giocare con il cuore - Progetto Luca Nardi Valle D'Aosta
--	--	---

Area 3: Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Crea e modifica contenuti semplici in formati semplici Sceglie come esprimere una storia inventata attraverso la creazione di strumenti digitali semplici Sceglie modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali Elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice Riconosce un collegamento multimediale e sa accedervi per eseguire un'attività	Creare un cartellone con le componenti dei dispositivi in uso Creare un disegno anche in pixel art Scomporre e ricostruire oggetti e/o manufatti in parti Eseguire e formulare istruzioni, Utilizzare codici e simboli Costruire un ebook Creare una presentazione digitale Registrare audio Utilizzare app di coding (aiuta a pensare logicamente e a creare semplici programmi) Creare disegni digitali Ascoltare e interagire con storie digitali	Disegnare un computer con Paint (video tutorial) FlipAnim (libri animati online) ABCyaAnimate (animazioni) Meta (animare disegni dei bambini) QuickDraw Google (gioco online di disegno in velocità) AutoDraw (riconosce i tuoi disegni) Wordwall TinyTap (Tutorial per la creazione di giochi) Bookcreator Scratch Code.org Zaply code Divertiamoci con le pixel art Coding unplugged Carte CodyRoby Digitools

		Codeweeek Storywizard.ai
--	--	-----------------------------

Area 4: Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Conosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi Riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo Sperimenta norme per la sicurezza per sé e per gli altri Sa indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti	Discutere, dopo delucidazioni e visione di cartoni animati come i Supereroi, di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola Disegnare un evento pericoloso Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale	I SuperErrori Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Interland avventure digitali Il gioco delle emozioni Serious games per l'autoregolazione emotiva

Area 5: Risolvere problemi

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

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato,	Saper risolvere semplici imprevisti tecnici. Riconoscere le parti che costituiscono un device:	Wordwall: hardware

laddove necessario, è in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	hardware (tastiera, mouse, schermo...) Utilizzare giochi di logica per pensare in modo critico Usare semplici Sudoku, labirinti cartacei e online Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative Saper ipotizzare una soluzione attendibile a un problema posto di vita reale Imparare secondo i propri ritmi di sviluppo Risolvere dei problemi nella vita quotidiana, ad esempio riparare un giocattolo rotto o risolvere un problema tecnico Mostrare ai bambini un atteggiamento positivo verso la risoluzione dei problemi e offrire loro supporto e incoraggiamento quando affrontano le sfide Disegnare un labirinto su un foglio di carta e/o in 3D e chiedere al bambino di trovare il percorso corretto per uscire dal labirinto Usare il gioco di ruolo chiedendo al bambino di aiutare a risolvere un problema Utilizzare blocchi, lego o altri materiali per costruire qualcosa in autonomia e poi creare qualcosa di specifico Risolvere un enigma relativo ad un argomento conosciuto	Wordwall: come si apre una cartella Video sul desktop Phet Colorado Toy Theater LearningApps Canva
---	---	--

Scuola primaria

Si considerano prerequisiti le seguenti competenze, da raggiungersi con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook)
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)
- Visiona immagini, animazioni, video
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico

Tali prerequisiti possono anche non essere presenti, così come possono essere stati acquisiti durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare.

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Ricerca immagini o informazioni base con parole chiave semplici	Reperire file all'interno della piattaforma istituzionale o in locale	Motore di ricerca (es. Google)
Riconosce fonti attendibili basilari	Ricerca dati, immagini e testi in ambienti digitali offline	Microsoft Teams Kahoot
Organizza immagini o testi digitali in base a categorie o temi predefiniti	Ricerca immagini online con parole chiave inizialmente assegnate	Wordwall Youtube
Interagisce con contenuti digitali	Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti on line e navigare al loro interno	Canva
	Organizzare cartelle in cui catalogare le informazioni ricercate	Padlet
	Partecipare a giochi digitali e attività online	

Area 2: Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Invia e riceve e-mail Comunica attraverso piattaforme digitali base Partecipa a discussioni online rispettando le regole base di netiquette Condivide file semplici Organizza semplici progetti con strumenti condivisi	Inviare e-mail complete dall'account scolastico al docente (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) Condividere file semplici su piattaforma istituzionale Condividere immagini o testi su una lavagna digitale sotto supervisione del docente Realizzare progetti collaborativi utilizzando strumenti di scrittura condivisa Conoscere l'importanza del linguaggio e del comportamento adeguato da utilizzare in rete (netiquette)	Microsoft Outlook Microsoft 365 (Teams, Word) Padlet Canva

Area 3: Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Crea contenuti semplici (es. presentazioni con testi e/o immagini) Usa strumenti base per scrivere e disegnare Modifica contenuti digitali utilizzando software base Integra testi, immagini e dati per creare presentazioni o report multimediali Crea contenuti artistici digitali Risolve problemi con linguaggi semplici di programmazione	Realizzare presentazioni con solo testo, solo immagini o entrambi Integrare immagini o video in contenuti digitali Creare semplici progetti multimediali in autonomia o in collaborazione Creare immagini con semplici software o app Programmare comandi base e sequenze logiche	Microsoft PowerPoint e Forms Canva Gynzy (lavagna multimediale) Audacity (audio) Fabula (creazione di storie) Storyboard That Movie Maker Pictofacile (CAA) Kleki paint Panquiz Scratch Code.org

Area 4: Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi

- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Protegge la password e i dati personali	Conoscere le credenziali del proprio account d'Istituto, effettuando correttamente procedure di login e logout Riconoscere i comportamenti sicuri online (es. quiz sui rischi della condivisione delle informazioni personali)	Microsoft 365 Microsoft Forms Panquiz Interland

Area 5: Risolvere problemi

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

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Identifica e risolve problemi semplici con i dispositivi	Riporre il tablet in carica se la batteria è scarica Riavviare il tablet in caso di problemi con le app Ripristinare la connessione wi-fi con l'aiuto dell'insegnante Saper avviare un aggiornamento Saper tornare alla homepage durante la navigazione Consegnare prodotti digitali in attività online	Motore di ricerca Microsoft Teams

Scuola secondaria di primo grado

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Naviga e cerca informazioni su fonti predefinite (enciclopedie online, Google). Cerca, seleziona e organizza informazioni da fonti online, distinguendo tra fonti affidabili e non. Confronta fonti e organizza informazioni in documenti o presentazioni digitali.	Ricerche disciplinari effettuate utilizzando risorse digitali Completamento di prodotti digitali selezionando e organizzando fonti online Realizzazione di prodotti digitali a partire da più fonti online, utilizzando anche grafici e schemi	Treccani (e altre enciclopedie online) Quotidiani e riviste online (Il Post, Rassegna Stampa per Bambini, Focus, Espresso, Internazionale kids) Google Arts and Culture Siti di editori scolastici (Hubscuola, Zanichelli...) Microsoft 365: PowerPoint, Word, Excel, Visio, Sway Canva MindMeister

Area 2: Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

2.6 Gestire l'identità digitale

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Collabora su documenti digitali semplici Partecipa a discussioni online rispettando la netiquette Gestisce attività collaborative su piattaforme online Organizza progetti interdisciplinari su piattaforme digitali con ruoli definiti	Gestione di un documento digitale collaborativo creato in classe Creazione di un prodotto digitale collaborativo in autonomia Creazione di un prodotto digitale multidisciplinare collaborativo Interazione tra pari su bacheca di classe o affini	Microsoft 365: PowerPoint, Word, Excel, Visio, Sway Canva Padlet Netboard

	Creazione di profili digitali in app utilizzate per i progetti didattici Creazione di un prodotto digitale collaborativo sulla netiquette (es. Infografica)	
--	--	--

Area 3: Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Integra immagini, video e testi in progetti complessi Crea contenuti interattivi (quiz, escape room digitale) Realizza video o audio didattici	Creazione di una presentazione integrando immagini, video e testi Creazione di un quiz o di un'escape room per i compagni Creazione di un podcast o di un video collaborativo Creare un e-book collaborativo Creare materiali di apprendimento audiovisivi aumentati	Microsoft 365: PowerPoint, Sway Canva Forms Genially Spotify Audacity Inshot, Clipcahmp Animaker Bookcreator Thinglink

Area 4: Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Riconosce minacce digitali (phishing, malware) Applica regole avanzate per proteggere dati e dispositivi Conosce basilari pratiche di sicurezza digitale	Patentino dello smartphone: – scenari di phishing e di identificazione di e-mail sospette – configurazione di impostazioni di sicurezza	Microsoft 365: Outlook, PowerPoint Canva

	– protezione online	
--	---------------------	--

Area 5: Risolvere problemi

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
Trova soluzioni online per problemi tecnici Risolve problemi tecnici complessi e propone soluzioni alternative Crea soluzioni personalizzate per ottimizzare processi digitali	Risoluzione di un problema tecnico presentato in classe Conversione di file in diversi formati a seconda delle esigenze Presentazione di prodotti digitali nel formato e con il veicolo più adeguato	Motori di ricerca (es. Google) Microsoft 365: Outlook, PowerPoint, Word. Excel Canva

Esempi di unità didattiche per ordini di scuola

Si consiglia ai docenti l'utilizzo di strumenti di AI per la creazione di attività digitali, quali Brisk, (Padlet TA) e NotebookLM.

Scuola dell'infanzia

Obiettivi principali:

- Familiarizzare con gli strumenti digitali
- Stimolare la curiosità verso l'ambiente tecnologico in modo sicuro e guidato

Unità Didattica	Competenze	Contenuti	Risorse suggerite
1. Esplora il digitale	Riconoscere immagini, suoni e video digitali	Esplorazione di app interattive semplici	Paint
2. Racconti digitali	Ascoltare e interagire con storie digitali	Applicazioni di narrazione digitale Creazione di disegni basati su storie digitali	Storywizard.ai Canva Dream Lab
3. Primo approccio ai comandi	Comprendere il funzionamento di base dei dispositivi	Strumenti di disegno digitale	Bookcreator Canva Padlet

Scuola primaria

Obiettivi principali:

- Sviluppare competenze digitali base e intermedie
- Integrare strumenti digitali in attività interdisciplinari

Unità Didattica	Competenze	Contenuti e attività	Risorse
1. Navigare in sicurezza	Sa navigare e cercare informazioni base selezionando fonti attendibili	Ricerca di immagini o video con l'aiuto dell'insegnante su un argomento didattico (es: il regno animale)	Motore di ricerca (es. Google) Youtube

2. Creare contenuti	Realizza presentazioni e prodotti digitali semplici	Creazione di uno storyboard a partire da un testo letto o un prompt	Storyboard That
3. Collaborare online	Condivide file Lavora in gruppo online	Condivisione con i compagni di materiali (articoli, video e immagini) su un argomento specifico, ricercati singolarmente; creazione di un documento condiviso sull'argomento scelto	Office 365: Microsoft Teams PowerPoint o Canva One Drive
4. Introduzione al coding	Risolve problemi con linguaggi semplici	Programmazione di una breve animazione	Scratch
5. Esplorare le arti digitali	Crea contenuti artistici digitali	Realizzazione di una locandina di film in visione o libro Creazione di un poster su un tema disciplinare Creazione di un disegno digitale attraverso l'utilizzo di forme geometriche	Kleki paint Canva

Scuola secondaria di primo grado

Obiettivi principali:

- Consolidare competenze digitali intermedie e avanzate
- Utilizzare il digitale per progetti interdisciplinari

Unità Didattica	Competenze	Attività	Risorse suggerite
1. Valutare informazioni on-line	Identificare fonti affidabili e fake news	Realizzazione di una mappa concettuale o un'infografica sulle fonti affidabili	Motore di ricerca Canva Visio MindMeister

2. Progetti collaborativi	Gestire progetti complessi con strumenti digitali	Creazione e gestione di una presentazione collaborativa su un argomento didattico interdisciplinare	Microsoft 365 Canva
3. Produzione multimediale	Creare video e contenuti multimediali complessi	Creare un video o un podcast di argomento interdisciplinare	Canva Moviemaker Audacity Spotify
4. Avanzare nel coding	Utilizzare linguaggi di programmazione semplici	Creare un'animazione che illustri un evento storico o tratto dalla letteratura	Scratch Code.org
5. Robotica educativa e problem solving con mBot	Risolvere problemi con linguaggi semplici di programmazione Utilizzare tecnologie digitali in modo creativo e collaborativo Applicare il pensiero computazionale nella vita reale	Programmazione visuale con mBlock/Scratch per controllare robot mBot Utilizzo dei sensori di distanza, luce e linea per creare percorsi o risolvere sfide Progettazione e sperimentazione di algoritmi di comportamento (es. evita ostacoli, segue linea, accende LED a comando) Collaborazione in piccoli gruppi per il debugging e la presentazione finale	Kit mBot Makeblock Software mBlock 5 (desktop o web) Scratch Video tutorial Makeblock Coding unplugged per l'introduzione logica

5. Sicurezza e privacy	Applicare regole avanzate di protezione online Saper generare una password efficace	Patentino dello smartphone	Word PowerPoint Visio Canva
------------------------	---	----------------------------	---

Valutazione delle Competenze Digitali

Progressione delle Competenze Digitali

- Infanzia: esplorazione e familiarizzazione
- Primaria: competenze base (A1-A2), prime esperienze collaborative e creative
- Secondaria: competenze base e intermedie (A2-B1), progetti complessi e interdisciplinari

Griglia di Valutazione per le Competenze Digitali

Indicatori di competenza:

Area 1. Alfabetizzazione digitale

Ricerca e organizzazione delle informazioni
Uso di strumenti digitali per la fruizione di contenuti

Area 2. Collaborazione online

Partecipazione e contributo alle attività di gruppo
Utilizzo di piattaforme collaborative (es. Teams)

Area 3. Creazione di contenuti

Sviluppo dei contenuti multimediali

Area 4. Sicurezza digitale

Protezione dei dati personali e dei dispositivi

Area 5. Risoluzione dei problemi

Risoluzione di problemi tecnici
Utilizzo creativo delle tecnologie

Non sufficiente 5	Sufficiente 6	Discreto 7	Buono 8	Distinto 9	Ottimo 10
Area 1. Alfabetizzazione digitale					
Ricerca e organizzazione delle informazioni					
Non è ancora in grado di cercare informazioni online o riconoscere fonti affidabili	Cerca informazioni con supporto, ma fatica a riconoscere fonti affidabili	Cerca e seleziona informazioni dalle fonti predefinite con minore autonomia	Cerca e seleziona informazioni dalle fonti predefinite con maggiore autonomia	Cerca, valuta e organizza fonti in modo autonomo e coerente	Cerca, analizza e sintetizza fonti multiple creando una struttura complessa e organizzata
Uso di strumenti digitali per la fruizione di contenuti					
Non è ancora in grado di utilizzare strumenti base (es. browser) per accedere a contenuti digitali	Utilizza strumenti base con supervisione	Usa strumenti digitali per cercare e accedere a risorse educative con minore autonomia	Usa strumenti digitali per cercare e accedere a risorse educative con maggiore autonomia	Integra risorse digitali da diverse piattaforme in attività strutturate	Progetta strategie complesse per la gestione e l'utilizzo delle risorse digitali

Area 2. Collaborazione online					
Partecipazione e contributo alle attività di gruppo					
Non è ancora in grado di contribuire o partecipare alle attività di gruppo	Collabora con supporto minimo, ma non in modo continuo o coerente	Partecipa meno attivamente a progetti di gruppo, fornendo contributi regolari	Partecipa più attivamente a progetti di gruppo, fornendo contributi regolari	Coordina attività di gruppo online e utilizza strumenti collaborativi con efficacia	Guida il gruppo, gestendo in autonomia progetti complessi su piattaforme collaborative
Utilizzo di piattaforme collaborative (es. Teams)					
Non è ancora in grado di utilizzare piattaforme collaborative e necessita di supporto costante	Utilizza piattaforme con supporto per attività specifiche	Usa piattaforme digitali per condividere e comunicare con minore autonomia	Usa piattaforme digitali per condividere e comunicare con maggiore autonomia	Gestisce strumenti collaborativi per attività interdisciplinari o progetti complessi	Personalizza piattaforme per ottimizzare il lavoro di gruppo
Area 3. Creazione di contenuti					
Sviluppo di contenuti multimediali					
Non è ancora in grado di creare contenuti digitali o utilizzare strumenti in modo adeguato	Crea contenuti semplici (es. testi o immagini) con il supporto dell'insegnante	Integra testo, immagini e video per creare contenuti coerenti con i compiti assegnati con minore autonomia	Integra testo, immagini e video per creare contenuti coerenti con i compiti assegnati con maggiore autonomia	Progetta semplici contenuti digitali multimediali con strumenti specifici	Progetta e realizza contenuti digitali multimediali con strumenti specifici
Area 4. Sicurezza digitale					
Protezione dei dati personali e dei dispositivi					
Non è ancora in grado di proteggere i propri dati o dispositivi ed espone a rischi la sicurezza digitale	Conosce le regole base di sicurezza, ma le applica solo con supervisione	Protegge i propri dati personali e configura strumenti di base di sicurezza con minore autonomia	Protegge i propri dati personali e configura strumenti di base di sicurezza con maggiore autonomia	Applica soluzioni di sicurezza in autonomia	Applica soluzioni di sicurezza per sé e per gli altri in totale autonomia
Area 5. Risoluzione dei problemi					
Risoluzione di problemi tecnici					

Non riconosce ancora i problemi tecnici o non è in grado di risolverli	Riconosce problemi tecnici semplici e li risolve con il supporto dell'insegnante	Risolve problemi tecnici base con minore autonomia	Risolve problemi tecnici base con maggiore autonomia	Risolve semplici problemi tecnici in autonomia	Risolve problemi tecnici mediamente complessi per sé e per gli altri
Utilizzo creativo delle tecnologie					
Non utilizza ancora le tecnologie in modo creativo o autonomo	Usa tecnologie per compiti semplici con supporto	Utilizza strumenti digitali per realizzare soluzioni innovative con minore autonomia	Utilizza strumenti digitali per realizzare soluzioni innovative con maggiore autonomia	Crea progetti utilizzando tecnologie digitali in autonomia	Crea progetti utilizzando tecnologie digitali in autonomia e facendo da tutor ai compagni

Scala di valutazione generale

Non sufficiente (5): Lo studente non dimostra ancora competenze adeguate nell'ambito valutato

Sufficiente (6): Lo studente dimostra competenze limitate e necessita di supporto continuo

Discreto (7): Lo studente è in grado di operare in parziale autonomia in contesti comuni

Buono (8): Lo studente è in grado di operare in autonomia in contesti comuni

Distinto (9): Lo studente utilizza competenze digitali in contesti complessi con autonomia

Ottimo (10): Lo studente padroneggia competenze digitali e le utilizza in modo innovativo, supportando anche i pari