



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
Ufficio Scolastico Regionale per la Puglia - Ufficio V – Ambito Territoriale Foggia
ISTITUTO OMNICOMPRESIVO “PADRE GIULIO CASTELLI”

Ist. Omnicomprensivo Statale " P.G. Castelli" - Carpino
Prot. 0003949 del 26/05/2025
IV (Uscita)

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI – I.OC. “P. G. CASTELLI”

PREMESSA

La competenza digitale è una delle otto Competenze Chiave per l'apprendimento permanente individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 e viene definita come *“la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli”*.

In esecuzione del decreto ministeriale dell'11 marzo 2016, prot. n. 157, il M.I.U.R. ha promosso la realizzazione di Curricoli Digitali da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricula didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

La competenza digitale ha carattere trasversale a tutte le discipline. L'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e viene utilmente applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

Attualmente l'Italia, e di conseguenza il nostro Istituto, si trova a recepire il **Piano Europeo di azione per l'istruzione digitale 2021-2027** con le sue priorità: promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale e migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale. Inoltre con la re-introduzione dell'**Educazione Civica** (Agosto 2020) la competenza digitale diventa una vera e propria missione per insegnanti e studenti.

Cosciente dell'opportunità dei vantaggi provenienti dalla tecnologia digitale, consapevoli di dover creare una consapevolezza e una conseguente responsabilizzazione nell'uso degli strumenti digitali e soprattutto dei *social network*, la nostra scuola, ha individuato un Animatore Digitale, un Team per l'Innovazione Digitale, un referente per l'Educazione Civica e un Referente per la prevenzione e il contrasto al bullismo e al cyberbullismo. Supportata da queste risorse l'istituto mette in atto progetti che insistono sul potenziamento delle competenze digitali degli studenti e sull'uso consapevole delle nuove tecnologie.

La nostra scuola è altresì conscia che le attività con le **TIC** costituiscono molto spesso un impareggiabile **mezzo d'inclusione** per molti alunni, e che esse sono dunque uno strumento ulteriore per costruire un'identità propria in funzione della partecipazione alla comunità. Considerando le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, diventa fondamentale rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento- apprendimento e promuovere percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico e possano concepire la tecnologia digitale quale mezzo per apprendere e non come mero fine didattico.

Nel nostro Istituto la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata, sia come supporto tecnico e compensativo nei casi di disabilità e di disturbi specifici di apprendimento, sia per la possibilità di progettare una didattica che utilizzi linguaggi diversi da quelli propri della lezione frontale, nella consapevolezza che la scuola digitale vada pensata non solo in funzione dell'innovazione fine a se stessa, ma anche e soprattutto delle **concrete finalità didattiche**.

Nel corso del 2022 la didattica digitale è altresì riconosciuta al centro anche del **Piano scuola 4.0**, promosso tramite il PNRR, che, attraverso *il Framework Next Generation Classroom*, delinea i principi metodologici didattici e pedagogici per la realizzazione di ambienti di apprendimento **ibridi**, fisici e online, in cui si realizzi una continua interazione tra realtà materiale e analogica e realtà virtuale e interattiva ovvero **ambienti di apprendimento onlife**.

In questo contesto e con queste premesse si sviluppa il curriculum verticale digitale dell'Istituto Omnicomprensivo "P. G. Castelli": un percorso che, nei quattro ordini di scuola, permette agli alunni/studenti di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo dalle cinque aree di competenza fondamentali individuate nel documento **DigComp 2.1** formulato dall'European Commission's Joint Research Centre:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Problem solving

Al fine di allineare l'offerta formativa alle indicazioni dei documenti europei e nazionali e in attesa della traduzione AGID del Dig Comp 2.2, il team scolastico dedicato valuta periodicamente la possibilità di implementare le attività digitali e il curriculum digitale.

ATTUAZIONE DEL CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI – I.OC. “P. G. CASTELLI”

Le competenze digitali del presente curriculum sono state declinate nel rispetto delle cinque aree del quadro di riferimento **DIGCOMP** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali). La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.



1. **ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

SCUOLA DELL'INFANZIA



OBIETTIVI ALL'ULTIMO ANNO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Iniziare a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)	• Conoscere le parti principali del computer • Giocare con il mouse • Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti • Utilizzare la tastiera alfa numerica per prime forme di scrittura • Individuare e aprire icone relative a giochi e programmi	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali
Giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, svolgere compiti, ricercare, creare, con la guida dell'insegnante.	• Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico. Interpretare le simbologie per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio.	Giochi topologici linguistici logici e matematici Immagini documentari e testi multimediali. Percorsi scacchiere e schede con il corpo, al computer e su schede Coding
Comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre si gioca. Imparare a condividere il gioco. Raccontare ciò che vede sugli schermi. Rispettare il proprio turno. Dare il proprio contributo	• Raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico. • Raccontare ciò che vede sugli schermi. • Avviarsi alla consapevolezza dei potenziali limiti e rischi della tecnologia.	Regole della comunicazione e della condivisione Rischi della rete e della tecnologia

SCUOLA PRIMARIA



CLASSE PRIMA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie e per interagire con altre persone, come supporto didattico, alla creatività e alla soluzione di problemi.	• Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. • Conosce le parti principali del computer. • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi semplici	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali Il “coding” come supporto all’acquisizione dell’organizzazione spaziale. Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.

CLASSE SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie e per interagire con altre persone, come supporto didattico, alla creatività e alla soluzione di problemi.	• Conosce le parti principali del computer. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura.	Le funzioni di base di un personal computer Semplici programmi di grafica e/o didattici. Gli elementi principali della LIM. Il “coding” come supporto all’acquisizione dell’organizzazione spaziale Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.

CLASSE TERZA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	• Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Utilizzo di software didattici. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.

Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	• Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole i rischi collegati ad un uso scorretto del web	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzo, con l’assistenza dell’insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell’attività didattica (immagini, ricerche mirate). Uso della posta elettronica per comunicare. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
--	---	--

CLASSE QUARTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	• Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell’etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. La stampa dei documenti. Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. La navigazione in Internet: motori di ricerca principali le regole e le responsabilità. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l’uso elementare e responsabile della webcam. Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).

CLASSE QUINTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	• Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. La stampa dei documenti. Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati
Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	• Conosce le regole dell’etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). Riconoscere episodi di “Cyberbullismo” ed elaborare strategie di contrasto con il supporto dell’insegnante

OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Usare le tecnologie per saper ricercare e riconoscere informazioni digitali e utilizzarle in autonomia con consapevolezza	Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni utilizzata nella didattica	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
	Utilizzare i dizionari digitali	
	Fruire di video e documentari didattici in rete con supervisione del docente	
	Salvare e organizzare documenti anche su memorie removibili	
	Utilizzare la rete per ricercare informazioni partendo da una lista di fonti fornita dall'insegnante	
	Saper accedere all'e-book	
Utilizzare con consapevolezza le tecnologie digitali per comunicare efficacemente	Saper valutare e classificare le informazioni della rete	
	- Conoscere i mezzi di comunicazione digitale (e-mail, chat, social network, ecc.) per comunicare tra pari - Utilizzare correttamente la posta elettronica istituzionale	

Usare le tecnologie come supporto alla creatività e alla necessità di trovare soluzioni	• Conoscere ed utilizzare in autonomia strumenti informatici di scrittura, disegno, elaborazione dati, elaborazione video per produrre contenuti digitali;	Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
	• Utilizzare software di geometria (geogebra);	
	• Saper realizzare test, quiz, tabelle in formato digitale.	
Saper riconoscere i pericoli del mondo digitale	• Conoscere l'esistenza di programmi di protezione dati (anti - virus, password, identità).	
	• Conoscere i pericoli della rete (Cyberbullismo).	Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
	• Riconoscere contenuti spam o fraudolenti	
Usare le tecnologie per risolvere problemi concettuali	• Utilizzare software offline e online per attività di Coding (Scratch);	Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
	• Utilizzare software di elaborazioni e studio dei dati (Excel).	
	• Saper archiviare dati secondo un criterio logico – matematico.	

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Area di competenza: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Navigare tra le risorse on line. • Trovare le informazioni rilevanti. • Selezionare le risorse in maniera efficace applicando filtri a dati, informazioni e contenuti digitali. • Articolare i bisogni informativi. • Sviluppare strategie personali per trovare informazioni. • Raccogliere, elaborare, comprendere e valutare criticamente le informazioni e i contenuti digitali. • Organizzare, manipolare e conservare le informazioni e i contenuti nell'ambiente strutturato più adatto per essere poi recuperati. • Recuperare le informazioni e i dati.	Saper utilizzare l'interfaccia di un web browser, personalizzare le funzioni di un browser ed i criteri di ricerca in un motore di ricerca. Creare un alert. Iscriversi ad una newsletter. Condividere informazioni utilizzando pulsanti di sharing, portali per l'informazione, portali con risorse educative, servizi di traduzione. Impostare una ricerca avanzata in un motore di ricerca. Analizzare e confrontare dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti. Svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di dati e contenuti digitali diversi Valutare la credibilità delle fonti. Copiare/incollare/tagliare o effettuare screenshot di informazioni rilevanti ed organizzarle in un software di videoscrittura. Utilizzare software per mappe concettuali. Utilizzare software per l'organizzazione concettuale (IWB, note editor, word editor). Utilizzare software per modificare file pdf facilitandone lettura e ricerca di informazioni. Utilizzare servizi computing di cloud, creazione di cartelle e gruppi di file su PC o dispositivo mobile, organizzare i file con i tag, memorie di massa.
Area di competenza: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	• Interagire attraverso una varietà di strumenti e applicazioni. • Comprendere come la comunicazione digitale è distribuita, presentata e gestita	Conoscere ed utilizzare messaggistica istantanea, posta elettronica, videochiamate, social network.

Condividere informazioni e contenuti	• Comprendere le vie appropriate per comunicare attraverso i mezzi digitali. • Far riferimento ai differenti formati di comunicazione. • Adattare i modi e le strategie del comunicare alle differenti audience.	Saper integrare i software per la comunicazione e scegliere quelli più appropriati ai vari contesti.
Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	• Condividere con gli altri le locazioni e i contenuti delle informazioni trovate. • Condividere la conoscenza, i contenuti e le risorse. • Agire come un intermediario, essere proattivo nel diffondere notizie, contenuti e risorse. • Conoscere le pratiche di citazione e integrare le nuove informazioni nell'insieme delle conoscenze esistenti.	Saper utilizzare piattaforme web per la condivisione e la Diffusione delle informazioni (Youtube, Dailymotion, Facebook, Twitter, ...) e per l'integrazione tra sistemi di costruzione collaborativa del sapere (Wikipedia, Citizendium, Debatepedia,...)
Collaborare attraverso canali digitali	• Individuare i servizi digitali più appropriati per partecipare alla vita sociale. • Scegliere in modo autonomo le tecnologie digitali più appropriate per esprimere e valorizzare se stessi e potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione come cittadino alla vita sociale. • Proteggersi dalle insidie della Rete e dei Media. • Rispettare norme specifiche.	Saper proporre e utilizzare varie strategie multimediali per Partecipare ad eventi (sondaggio su Facebook, Hashtag su Instagram e Twitter,...) Saper consultare microblog, blog e wiki per raccogliere e Sviluppare proposte per la partecipazione a discussioni tematiche inerenti la vita sociale. Saper rispettare le norme sulla privacy e sul diritto d'autore.
Netiquette	• Usare le tecnologie e i media per lavorare in team, per processi collaborativi, e per la co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti. • Avere la conoscenza e il sapere pratico delle norme di comportamento nelle interazioni on line e virtuali. • Essere consapevole dei diversi aspetti culturali. • Essere abile nel proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli on line (es. Cyberbullying). • Sviluppare strategie attive per scoprire comportamenti inappropriati.	Saper utilizzare software di scrittura collaborativa (Collabedit, Google Documents, Mimio, IWB su Android Survio, Socrative), partecipare ad un gruppo di discussione (G+, Facebook, ...) Saper distinguere le norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali. Scegliere le modalità e le strategie di comunicazione adattate al pubblico. Distinguere le differenze culturali e operazionali di cui tener conto negli ambienti digitali. Creare regole di comportamento appropriato mentre si lavora in gruppo su piattaforme digitali.

Gestire l'identità digitale	• Creare e gestire una o più identità digitali • Essere capace di proteggere la propria reputazione. • Gestire sia dati che prodotti attraverso molteplici accounts e applicazioni.	Saper individuare la propria identità digitale Conoscere modi specifici per proteggere la propria reputazione online. Gestire i propri account.
Area di competenza: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Sviluppare contenuti digitali	• Creare contenuti di diverso formato, inclusi i multimediali. • Editare e migliorare contenuti creati da sé o dagli altri. • Esprimersi creativamente attraverso i media digitali e le tecnologie.	Conoscere ed utilizzare software di videoscrittura, di presentazione, software di calcolo e di matematica dinamica. Creare presentazioni animate. Fare brevi video. Utilizzare i contenuti digitali dei libri di testo. Creare o consultare, scaricare e salvare podcast. Creare un repository di materiale disponibile e visibile a tutti.
Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Modificare, rifinire e integrare risorse esistenti per sviluppare nuovi, originali e rilevanti contenuti e conoscenze.	Saper utilizzare software e app per la modifica creativa di immagini e testi, editing di materiale video, editing di materiale audio, creazione di e-book.
Copyright e licenze	• Comprendere come si applicano al caso dell'informazione e del contenuto copyright e licenze.	Individuare le regole di copyright e licenze ben definite. Adottare diverse regole di copyright da applicare a dati e informazioni digitali. Riconoscere dati scaricabili gratuitamente.
Programmazione	• Utilizzare installazioni, modifiche dei programmi, utilizzo dei programmi.	Conoscere ed utilizzare i principi fondamentali (terminologia, navigazione, funzionalità) dei dispositivi digitali, digitalizzazione, utilizzo del computer, ingresso in un nuovo programma.
Area di competenza: SICUREZZA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Proteggere i dispositivi	• Proteggere i propri strumenti e capire i rischi e le minacce on line. • Conoscere le misure da adottare per la sicurezza.	Saper organizzare modalità per proteggere i dispositivi online Individuare i rischi come la ricezione di messaggi da profili falsi o tentativi di phishing.
Proteggere I dati personali	• Comprensione dei termini comuni di un servizio. • Attivare protezione dei dati personali. • Comprendere l'altrui privacy.	Proteggersi dalle frodi on line, dalle minacce e dal bullismo informatico. Valutare le modalità più appropriate per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri.

Proteggere la salute	Evitare i rischi per la salute nell'uso della tecnologia in termini di minacce al benessere fisico e psicologico.	Essere in grado di distinguere le modalità più appropriate per proteggere il proprio benessere psicofisico e quello degli altri dai pericoli degli ambienti digitali (bullismo, dipendenze, violenze.).
Proteggere l'ambiente	Evitare i rischi ambientali legati all'utilizzo delle tecnologie digitali	Conoscere gli impatti ambientali delle tecnologie digitali ed il loro utilizzo.
Area di competenza: PROBLEM SOLVING		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Risolvere problemi tecnici Identificare bisogni e risposte tecnologiche Innovare e usare creativamente le tecnologie	- Identificare possibili problemi e risolverli (da piccole disfunzioni a problemi più complessi) con l'aiuto di mezzi digitali. - Valutare i propri bisogni in termini di sviluppo di risorse, strumenti e competenze. - Realizzare innovazioni con le tecnologie, partecipare attivamente e collaborativamente nella produzione digitale e multimediale.	Conoscere il sistema operativo e le operazioni di base di configurazione di un computer o di un dispositivo mobile. Saper gestire le reti Saper collegare bisogni e possibili soluzioni. Adattare strumenti ai bisogni personali. Valutare criticamente possibili soluzioni e strumenti digitali. Saper esprimere creativamente se stessi attraverso i media e le tecnologie digitali. Creare conoscenza e risolvere problemi concettuali con l'aiuto di strumenti digitali.



Documento deliberato nella seduta del Collegio dei Docenti del 14 maggio 2025.