



**ALLEGATO n. 13 al PTOF TRIENNALE 2025/2028**

## **CURRICOLO DIGITALE VERTICALE**

**elaborato con riferimento alle  
Aree di Competenza del  
Documento Europeo DigComp 2.2  
Triennio 2025/2028**

**a cura della Comunità di Pratiche dell'Istituto**

## PREMESSA

Il quadro normativo di riferimento per l'elaborazione del Curricolo Digitale d'Istituto è rappresentato dal **Piano Scuola 4.0** e dal **framework DigiComp 2.2**.

Quest'ultimo rappresenta il Quadro Europeo per le Competenze Digitali, ossia l'insieme di linee guida definite dalla Commissione Europea per definire le competenze digitali che i cittadini devono possedere per partecipare attivamente alla vita sociale ed essere competitivi nel mondo del lavoro.

Anche nel settore scuola, definire le competenze digitali che gli studenti devono possedere, al termine delle tappe fondamentali del ciclo primario di istruzione, risulta di fondamentale importanza, al fine di porre le basi per il loro successo formativo e lavorativo di domani.

Questo Curricolo Digitale, elaborato dal gruppo di lavoro "Comunità di Pratiche" negli anni scolastici 2024/2025 e 2025/26, intende fornire un supporto ai docenti dell'Istituto nella programmazione didattica disciplinare e trasversale, per assicurare l'integrazione del documento europeo nella pratica didattica quotidiana e agevolare, in un'ottica di verticalità, l'acquisizione graduale delle competenze digitali degli studenti dalla Scuola dell'Infanzia alla classe terza della Scuola Sec. di I grado.

Esso rispecchia l'impostazione del DigiComp 2.2, con 5 aree di competenza, 21 descrittori e 8 livelli di competenza (da maturare nell'arco dell'intera vita professionale). Il presupposto fondamentale del documento è che la "crescita" degli studenti, sul piano digitale, preveda non soltanto l'acquisizione di dimestichezza nell'impiego delle tecnologie multimediali, ma la maturazione di uno spirito critico e responsabile, per apprendere, lavorare e partecipare alla società in modo attivo.

Oltre all'alfabetizzazione informatica e digitale, dunque, il documento si pone come obiettivo una crescita responsabile del discente sul piano della ricerca delle fonti, della comunicazione e collaborazione, della creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), della sicurezza, delle questioni legate alla proprietà intellettuale, della risoluzione di problemi e del pensiero critico.

Il documento, integrato da una sezione di "Risorse" ed "Esperienze", è un "documento in divenire" che potrà essere arricchito e ampliato con il contributo di tutto il Collegio. Buon lavoro!

AREE DI COMPETENZA DIGICOMP 2.2	DESCRITTORI
<b>1. - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>	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
<b>2. - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	2.1 - Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 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
<b>3. - CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	3.1 - Sviluppare contenuti digitali 3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 - Copyright e licenze 3.4 - Programmazione
<b>4. - SICUREZZA</b>	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
<b>5. - RISOLVERE PROBLEMI</b>	5.1 - Risolvere problemi tecnici 5.2 - Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 - Individuare i divari di competenze digitali

## LIVELLI DI COMPETENZA SECONDO DIGICOMP 2.2

	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
Livello di competenza	1	2	3	4	5	6	7	8
Complessità del compito	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
Autonomia	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
Dominio cognitivo	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

AREA DI COMPETENZA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati									
Competenze specifiche: 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			RISORSE ED ESPERIENZE						
AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO					
Livello di Competenza DigiComp 2.2	Livello 1	A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare i miei fabbisogni informativi; - trovare immagini e semplici contenuti attraverso la ricerca vocale o attraverso una ricerca in ambienti digitali strutturati, accedervi e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personali; - archiviare dati, informazioni e contenuti organizzandoli in modo semplice in un ambiente strutturato, in modo da recuperarli con facilità.		Livello 2	A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare i miei fabbisogni informativi; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personali; - rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali; - archiviare dati, informazioni e contenuti in modo semplice in un ambiente già organizzato, in modo da recuperarli con facilità.		Livello 3	In autonomia e risolvendo problemi diretti sono in grado di: - svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, selezionando accuratamente quelli rilevanti per evitare un sovraccarico informativo; - usare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche; - eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti, interpretando e valutando i dati e ponendomi domande; - selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli, gestirli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali strutturati.	
	Conoscenze e abilità		Utilizzando le istruzioni fornite dall'insegnante e accedendo ai siti che mi vengono proposti, sono in grado di: - accendere e spegnere pc, notebook, tablet; - utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input; - utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche; - riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi e link; - individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella ed esplorarne il contenuto; - aprire un file utilizzando il programma/app adeguato; - utilizzare le principali funzioni della tastiera; - ricercare immagini e semplici contenuti su siti assegnati o attraverso la ricerca vocale.		Sfruttando le conoscenze acquisite in merito all'impiego di alcuni motori di ricerca, di alcuni sistemi di IA e di piattaforme editoriali adatte alla mia fascia di età, sono in grado di: - reperire informazioni utilizzando alcune strategie di ricerca (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser, uso dei campi della ricerca avanzata); - creare una sitografia o bibliografia di ricerca elencando i siti di interesse; - utilizzare piattaforme dedicate di machine learning (Chatbot); - archiviare i miei documenti all'interno di cartelle già predisposte su Google Drive.		Conosco svariati motori di ricerca, sistemi di IA e piattaforme accreditate di contenuti editoriali e sono in grado di: - scegliere il motore di ricerca più idoneo per le mie esigenze informative, utilizzandone le funzioni avanzate e impiegando idonee parole chiave; - comprendere le informazioni restituite dai motori di ricerca anche se presentate sotto forma di collegamenti ipertestuali, diagrammi di flusso, tabelle; - creare una sitografia o bibliografia di ricerca elencando i siti di interesse, sfruttando anche app on line e bacheche virtuali per una loro più agevole consultazione; - utilizzare piattaforme dedicate di machine learning (Chatbot); - interrogare i sistemi di IA formulando le richieste in modo chiaro e non ambiguo; - organizzare in modo ordinato i miei documenti sfruttando le opportunità fornite da Google Drive.		
	Attitudini		Manifestare interesse e curiosità nell'utilizzare dispositivi digitali e nell'esplorare siti utili per la ricerca di informazioni.		Mostrarsi disponibili a verificare la precisione, l'affidabilità e l'autorevolezza delle informazioni acquisite. Valutare l'opportunità di cliccare su alcuni link, essendo consapevoli della possibilità di imbattersi in clickbait (esche digitali).		Riconoscere e saper distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, cogliere la differenza tra fatti, opinioni e teorie. Soppesare i vantaggi e i limiti dell'impiego dell'IA per le proprie ricerche ed i propri lavori.		
	Casi d'uso		Ricerca di immagini e di semplici contenuti partendo da elenchi di siti web e blog riportati nel libro di testo digitale o forniti dal docente oppure attraverso la ricerca vocale.		Svolgimento di una ricerca usando un motore di ricerca protetto oppure motori di ricerca e sistemi di IA suggeriti dal docente, partendo dall'individuazione di parole chiave.		Stesura di una relazione su un argomento specifico attraverso l'uso di motori di ricerca, piattaforme di contenuti editoriali, sistemi di IA. Svolgimento di un'attività di valutazione dell'affidabilità di siti web, confrontando ad esempio più fonti su un argomento di attualità.		

AREA DI COMPETENZA 2 - Comunicazione e collaborazione						
Competenze specifiche: 2.1 - Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 - Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 - Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali				RISORSE ED ESPERIENZE		
AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA				AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		
AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO						
Livello di Competenza DigiComp 2.2	Livello 1	A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - scegliere semplici tecnologie digitali per l'interazione e la condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali; - riconoscere semplici tecnologie digitali per partecipare alla vita sociale.		Livello 2	A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - scegliere semplici tecnologie digitali per l'interazione e la condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali; - riconoscere semplici tecnologie digitali per partecipare alla vita sociale.	
	Livello 3	In autonomia e risolvendo problemi diretti sono in grado di: - interagire con le tecnologie digitali in modo adeguato e sistematico; - scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; - individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.				
	Conoscenze e abilità		Utilizzando le istruzioni fornite dall'insegnante riguardo all'uso delle funzioni basilari della piattaforma Google Workspace d'Istituto, sono in grado di: - simulare la trasmissione di messaggi orali e/o scritti, individuando in gruppo le modalità più efficaci affinché il messaggio sia chiaro al ricevente; - analizzare e commentare in modo collaborativo il significato di messaggi orali o scritti e valutare se siano opportune modifiche per rendere il messaggio più chiaro; - partecipare a giochi interattivi.	Conosco le principali funzioni della piattaforma Google Workspace d'Istituto per interagire con i compagni e gli insegnanti e sono in grado di: - utilizzarla per riunioni in modalità sincrona e/o condivisione di materiali in modalità asincrona; - inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (con destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato); - scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli in modo ordinato; - partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso; - inviare consegne nella classe virtuale.		
	Attitudini		Manifestare interesse e curiosità verso attività che stimolino la comunicazione e l'uso collaborativo dei dispositivi digitali.	Collaborare con i compagni per attività di tipo digitale e mostrarsi disponibili a rispettare, nelle attività di gruppo, ruoli e compiti che vadano a valorizzare le attitudini e specificità di ciascuno.		
Casi d'uso	Esperienze di lavoro di gruppo, riconoscendo i ruoli assegnati e gli incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. Giochi interattivi per l'apprendimento ludico collaborativo anche con compagni fisicamente distanti.		Prime esperienze di partecipazione collaborativa alla creazione di contenuti digitali e di partecipazione ad una classe virtuale con la piattaforma Google Workspace (scrittura collaborativa di testi, invio e ricezione di email con allegati, presentazioni condivise).		Esempi pratici di integrazione in alcune discipline: Italiano - Scrittura di un testo collaborativo su Google Documenti; analisi dei linguaggi utilizzati nei social network. Scienze - Utilizzo di bacheche collaborative come Padlet per raccogliere dati di esperimenti e discussione dei risultati. Storia - Creazione di una timeline collaborativa con strumenti digitali come Genially coordinandosi con i compagni. Matematica - Risoluzione di un problema complesso mediante suddivisione di compiti nei gruppi e comunicazione dei risultati attraverso piattaforme digitali.	

AREA DI COMPETENZA 2 - Comunicazione e collaborazione									
		Competenze specifiche: 2.5 – Netiquette 2.6 - Gestire l'identità digitale			RISORSE ED ESPERIENZE				
		AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO			
Livello di Competenza DigiComp 2.2	Livello 1	A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - distinguere le semplici norme comportamentali e i modi corretti per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli altri negli ambienti digitali; - individuare un'identità digitale e descrivere semplici modalità di protezione della la mia reputazione online.		Livello 2	A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - distinguere le semplici norme comportamentali e i modi corretti per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli altri negli ambienti digitali; - individuare un'identità digitale e descrivere semplici modalità di protezione della la mia reputazione online.		Livello 3	In autonomia e risolvendo problemi diretti sono in grado di: - chiarire norme comportamentali e modalità ben definite e sistematiche per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli altri negli ambienti digitali; - individuare un'identità digitale e utilizzare adeguate modalità di protezione della mia reputazione online.	
Conoscenze e abilità	Conosco le regole basilari per interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali e sono in grado di: -svolgere semplici giochi interattivi che inducono a operare delle scelte responsabili riguardo alla sicurezza in rete.		Conosco le più importanti regole per interagire con gli altri tramite le tecnologie digitali e sono in grado di: - applicarle in chat e nella classe virtuale; - distinguere i dati pubblici da quelli sensibili; - creare una password sicura per i miei account; - svolgere giochi interattivi che inducono a operare delle scelte responsabili riguardo alla sicurezza in rete.		Conosco le più importanti regole per interagire con gli altri, tramite le tecnologie digitali, sia in contesti scolastici che non, e sono in grado di: - bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate; - riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech"); - gestire interazioni e conversazioni on line in diversi contesti socio-culturali e in svariate situazioni; - creare e gestire profili in ambienti digitali per scopi personali e di lavoro (ad esempio, creazione di un profilo su una piattaforma).				
	Scoprire l'importanza dell'ascolto e il ruolo delle emozioni e delle regole nel contesto classe. Mostrare interesse per l'ascolto di storie/stimolo attinenti la comunicazione e l'empatia.		Mostrarsi disponibili a riflettere sull'importanza dell'uso del linguaggio, di una corretta gestione della rabbia e dei conflitti, e sul fenomeno del bullismo, offline e online. Essere disponibili a riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.		Riconoscere l'importanza dell'uso responsabile degli strumenti digitali e mostrarsi disponibili a collaborare efficacemente on line applicando le regole di netiquette. Essere aperti verso i punti di vista altrui anche se diversi dai propri. Essere attenti a mantenere private le informazioni personali proprie e altrui.				
Casi d'uso	Giochi di ruolo e attività didattiche per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione "non ostile".		Giochi di ruolo e attività didattiche per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione "non ostile". Creazione di un'identità digitale tramite la definizione di un avatar e svolgimento di attività volte a riflettere sui rischi collegati alla sua gestione in rete.		Progettazione di una campagna di sensibilizzazione su tematiche di cittadinanza digitale: gli studenti, in piccoli gruppi, progettano e realizzano una campagna di sensibilizzazione su una tematica di interesse, come l'uso consapevole dei social o il cyberbullismo; attraverso strumenti digitali collaborativi sperimentano attivamente come comunicare, condividere informazioni, rispettare le regole della netiquette precedentemente concordate e riportate in un decalogo, nonché come gestire la propria identità digitale.				



AREA DI COMPETENZA 3 - Creazione di contenuti digitali						
Competenze specifiche: 3.1 - Sviluppare contenuti digitali 3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali				RISORSE ED ESPERIENZE		
AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO		
Livello di Competenza DigiComp 2.2	Livello 1	A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti digitali; - scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali; - scegliere come modificare, migliorare e integrare semplici contenuti per crearne di nuovi e originali.		Livello 2	A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti digitali; - scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali; - scegliere come modificare, migliorare e integrare semplici contenuti per crearne di nuovi e originali.	
		Livello 3	In autonomia e risolvendo problemi diretti sono in grado di: - indicare modalità per creare e modificare contenuti digitali in formati ben definiti e sistematici; - esprimermi in modo creativo attraverso l'elaborazione di contenuti digitali; - spiegare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare contenuti digitali per crearne di nuovi e originali.			
Conoscenze e abilità		Utilizzando le istruzioni fornite dall'insegnante e accedendo ai siti che mi vengono proposti, sono in grado di: - utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo; - creare semplici disegni con app di grafica; - riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale; - scrivere semplici frasi con app di videoscrittura; - esplorare piattaforme per la creazione di storie animate.		Sfruttando le conoscenze acquisite in merito all'impiego di alcune app e piattaforme digitali, sono in grado di: - utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo; - scrivere un testo in formato digitale; - tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online; - creare semplici contenuti digitali come presentazioni animate e video; - curare l'impaginazione di semplici elaborati digitali.		
Conoscenze e abilità		Conosco svariate applicazioni e piattaforme integrate con IA e sono in grado, anche in modalità collaborativa, di: - realizzare elaborati multimediali di vario genere, curandone contenuti, veste grafica e impaginazione, utilizzando sia elementi reperiti in rete che generati con IA; - progettare e realizzare oggetti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione; - progettare, realizzare ed editare video, cortometraggi e podcast, scrivendone la sceneggiatura e integrando varie risorse ed elementi, sia reperiti in rete che creati con IA; - produrre brani musicali attraverso l'uso di piattaforme che simulano gli strumenti musicali, i ritmi e le partiture.				
Attitudini		Mostrarsi disponibili ad utilizzare le risorse proposte dall'insegnante, con il supporto di eventuali guide e tutorial, per l'elaborazione o la modifica di contenuti digitali, che consentano di esprimersi in modo creativo o di raccontare esperienze vissute.		Mostrarsi disponibili ad integrare diverse tipologie di risorse per l'elaborazione di contenuti digitali che consentano di esprimersi in modo creativo, di esporre le proprie opinioni o di raccontare esperienze vissute, nonché ideare nuovi contenuti digitali a partire da altri già esistenti.		
Casi d'uso		Utilizzo di giochi didattici su piattaforme dedicate. Realizzazione di semplici contenuti digitali in modalità offline o su piattaforme cloud: documenti di testo, digital storytelling, disegni.		Realizzazione di contenuti digitali su varie piattaforme cloud, anche utilizzando l'IA, curandone contenuti, veste grafica e animazioni: documenti di testo, poster, infografiche, mappe mentali, presentazioni, ebook, video, podcast, brani musicali, digital storytelling, fumetti, graphic novel, mappe interattive, disegni e pixel art. Progettazione e realizzazione di semplici manufatti con la stampa 3D (con attività di modellazione all'interno di classe virtuale creata sulla piattaforma Tinkercad).		



AREA DI COMPETENZA 3 - Creazione di contenuti digitali						
Competenze specifiche: 3.3 - Copyright e licenze 3.4 - Programmazione					RISORSE ED ESPERIENZE	
AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA			AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO	
Livello di Competenza DigiComp 2.2	Livello 1	A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - comprendere semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali; - elencare semplici istruzioni da fornire ad un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un semplice compito.	Livello 2	A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali; - elencare semplici istruzioni da fornire ad un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un semplice compito.	Livello 3	In autonomia e risolvendo problemi diretti sono in grado di: - individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali; - elencare istruzioni ben definite da fornire ad un sistema informatico per risolvere problemi o compiti sistematici.
	Conoscenze e abilità		Utilizzando le istruzioni fornite dall'insegnante e accedendo ai siti che mi vengono proposti, sono in grado di: - scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) sia online che in modalità unplugged, - utilizzare semplici applicazioni robotiche.		Sfruttando le conoscenze acquisite in merito all'impiego di alcune app e piattaforme digitali, sono in grado di: - creare, modificare e rielaborare contenuti digitali, rispettando le norme su copyright e licenze; - integrare l'uso di diverse piattaforme in base al tipo di contenuto digitale richiesto; - svolgere attività di coding e ipotizzare semplici algoritmi risolutivi per un problema assegnato; - svolgere attività di robotica sfruttando il linguaggio di programmazione a blocchi.	
	Attitudini		Partecipare con interesse ai giochi proposti.		Comprendere le regole basilari dei diritti d'autore e mostrare curiosità per le attività di gruppo di coding e robotica.	
	Casi d'uso		Utilizzo di giochi didattici su piattaforme dedicate. Semplici attività di coding (sia in modalità plugged che unplugged) e robotica.		Mostrare atteggiamenti di rispetto per il lavoro degli altri (copyright) e disponibilità per una corretta gestione della proprietà intellettuale. Mostrare interesse e curiosità per la realizzazione di contenuti digitali che prevedano semplici attività di programmazione (coding, robotica).	
		Attività didattiche che stimolino la riflessione sulle regole del copyright, privilegiando per la creazione di contenuti digitali l'utilizzo di immagini costituite da disegni fatti mano e scansionati o realizzati in stop motion con Canva. Utilizzo di giochi didattici su piattaforme dedicate. Attività di coding e robotica.		Focus sugli aspetti legati al copyright e alla proprietà intellettuale delle risorse multimediali presenti in rete, invitando a privilegiare l'uso delle gallerie di risorse prive di copyright (foto, audio, video) disponibili nelle piattaforme come Canva, Adobe Express, Genially ecc... oppure usando piattaforme come Pixabay o Unsplash per scaricare risorse libere. Attività di Coding in una classe virtuale creata sulla piattaforma Code.org. Attività di robotica con i kit Lego Spike Prime.		

AREA DI COMPETENZA 4 - Sicurezza						
Livello di Competenza DigiComp 2.2		Competenze specifiche: 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			RISORSE ED ESPERIENZE	
		AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO	
		<b>Livello 1</b> A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; - seguire semplici misure di sicurezza; - individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy.	<b>Livello 2</b> A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; - seguire semplici misure di sicurezza; - individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy.	<b>Livello 3</b> In autonomia e risolvendo problemi diretti sono in grado di: - individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - distinguere rischi e minacce presenti negli ambienti digitali; - scegliere misure di sicurezza adeguate; - individuare modi idonei per tenere nella dovuta considerazione affidabilità e privacy.		
Conoscenze e abilità		Utilizzando le istruzioni fornite dall'insegnante, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi; - utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità di protezione dei dati di accesso.	Sfruttando le conoscenze acquisite in merito alla sicurezza digitale, con la guida del docente sono in grado di: - impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza; - conoscere e rispettare i regolamenti di utilizzo delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola; - utilizzare il mio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout; - svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso sui dispositivi digitali; - Indicare i programmi e i videogiochi preferiti per riflettere su quelli più adeguati; - rispettare le regole relative ai limiti di età per registrarsi a servizi on line e social network; - riflettere sulla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta e di elettricità e praticando la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.		Sfruttando le conoscenze acquisite in merito alla sicurezza digitale, sono in grado di: - proteggere i miei account e i miei dati, comprendendo i potenziali rischi legati alla condivisione delle password e alla scelta di password deboli; - proteggere i miei dispositivi evitando di scaricare app, giochi o software non sicuri e salvaguardandoli dal rischio di infezioni malware e attacchi informatici; - proteggere la mia privacy e i miei dati personali astenendomi da un'eccessiva condivisione di contenuti sui social (informazioni personali, foto, video) e comprendendo i rischi legati ad una potenziale esposizione al furto d'identità, alla diffusione non autorizzata dei contenuti e al cyberbullismo; - utilizzare in modo equilibrato i dispositivi digitali ed essere consapevole dell'impatto negativo sulla salute fisica e mentale che può avere un uso prolungato e scorretto dei dispositivi (affaticamento visivo, problemi posturali, disturbi del sonno, dipendenza digitale, isolamento sociale); - riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie e sulle azioni necessarie per ridurre il consumo energetico ed i rifiuti elettronici.	
Attitudini		Mostrare interesse per la riflessione condivisa su tematiche relative alla protezione della privacy e delle informazioni personali e sulle possibili situazioni di rischio in cui si potrebbe incorrere utilizzando i dispositivi digitali.	Mostrare consapevolezza delle regole fondamentali da adottare per la protezione della privacy e delle informazioni personali.		Mostrare atteggiamenti responsabili nell'uso protetto delle tecnologie digitali, salvaguardando dati e dispositivi e ponendo la dovuta attenzione al benessere personale e dell'ambiente.	
Casi d'uso		Utilizzo di giochi didattici su piattaforme dedicate.	Attività e giochi didattici che stimolino la riflessione sulle tematiche della sicurezza digitale, come la creazione di un avatar personale che esponga i principi fondamentali di tutela della privacy e protezione dei dati personali.		Focus sugli aspetti legati alla sicurezza nell'uso dei dispositivi digitali, con giochi di ruolo e attività volte a simulare situazioni di rischio on line e a stimolare la riflessione sulle strategie per affrontarle.	

AREA DI COMPETENZA 5 - Risolvere problemi							
Livello di Competenza DigiComp 2.2	Competenze specifiche: 5.1 - Risolvere problemi tecnici 5.2 - Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 - Individuare i divari di competenze digitali					RISORSE ED ESPERIENZE	
	AL TERMINE DEL I BIENNIO DI SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA		AL TERMINE DELLA SC. SEC. DI I GRADO		
	Livello 1	A livello base, con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e semplici soluzioni per risolverli; - scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.		Livello 2	A livello base, in autonomia e - ove necessario - con il supporto dell'insegnante, sono in grado di: - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e semplici soluzioni per risolverli; - scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.		Livello 3
Conoscenze e abilità		Utilizzando le istruzioni fornite dall'insegnante, sono in grado di: - saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet; - utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input; - utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche; - inserire in una storia digitale i disegni dopo averli scansionati.		Sfruttando le conoscenze acquisite in merito alla sicurezza digitale, con la guida del docente sono in grado di: - fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali; - cercare, con la guida del docente, istruzioni e tutorial per comprendere alcune funzioni degli applicativi; - formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe; - riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.		Sfruttando le conoscenze acquisite in merito alla risoluzione di semplici problemi relativi all'uso dei dispositivi digitali, sono in grado di: - diagnosticare ed eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi; - cercare in modo autonomo istruzioni e tutorial per comprendere alcune funzioni degli applicativi; - nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo; - analizzare situazioni, pensare fuori dagli schemi e proporre soluzioni innovative sia in ambito tecnico (risoluzione di un bug) che in contesti creativi (progettazione di un prodotto digitale).	
Attitudini		Mostrare interesse per la conoscenza di base dei dispositivi e per la ricerca di risoluzione di piccoli problemi.		Mostrare interesse per la conoscenza dei dispositivi e degli ambienti digitali ed essere disponibili a ricercare soluzioni per semplici problemi.		Mostrare atteggiamenti di apertura verso la ricerca di soluzioni creative a problemi complessi con l'aiuto del digitale (problem solving).	
Casi d'uso		Utilizzo di giochi didattici su piattaforme dedicate.		App di coding visuale (come Scratch) per imparare a risolvere errori nei comandi.		Attività didattiche volte a stimolare il pensiero critico e la ricerca di soluzioni efficaci per la risoluzione di problemi in ambienti digitali: gli studenti, in piccoli gruppi, elaborano una guida digitale che esponga come risolvere problemi comuni con i dispositivi scolastici (es: problemi relativi alla connessione wi-fi, all'accesso a piattaforme, problemi di condivisione, ecc...).	



**CONDIVISIONE DELLE RISORSE  
DIDATTICHE RELATIVE  
ALLA FORMAZIONE  
DEL PERSONALE SCOLASTICO  
(D.M. 66/2023)**

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Intelligenza Artificiale nella didattica</b>  (dal 05/09/2025 al 12/09/2025)	<b>Esperto</b> Roppolo Giacomo  <b>Tutor</b> Volpe Piera	<a href="#">Intelligenza Artificiale nella Didattica</a>	<p>Percorso con approccio pratico e laboratoriale, per introdurre l'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale nella didattica.</p> <p><b>Strumenti esplorati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Contenuti e quiz:</b> Panquiz, Teachy, Google Moduli</li><li>● <b>Mappe concettuali:</b> Notebook LM</li><li>● <b>Grafica e multimedia:</b> Canva AI, Pix Verse, AI Cartoon Generator</li><li>● <b>Assistenti AI:</b> ChatGPT, Google Gemini, Copilot (focus su prompt efficaci)</li></ul> <p><b>Obiettivo:</b> fornire ai docenti competenze operative per creare contenuti, personalizzare l'apprendimento e innovare la didattica con l'AI.</p>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Utilizzo della stampante 3D e applicazione alle varie discipline</b>  (dal 16/06/25 al 30/06/25 )	<b>Esperto</b> Calia Giovanni  <b>Tutor</b> Ciaravolo Betty Maria Grazia	<a href="https://drive.google.com/file/d/1oPCfKzLinu6pOeUfJrlhHbFfeXhXVY9R/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1oPCfKzLinu6pOeUfJrlhHbFfeXhXVY9R/view?usp=sharing</a>	<p>Il corso ha rappresentato un'introduzione completa alla tecnologia di stampa 3D, dalle basi teoriche alle applicazioni pratiche. I corsisti sono stati sollecitati ad acquisire competenze nella modellazione digitale, nell'utilizzo di software di progettazione e slicing, e nell'uso diretto delle stampanti 3D. Il percorso ha anche previsto una visita a un laboratorio.</p> <p><b>Teoria:</b> storia, tipi di stampanti, materiali, applicazioni</p> <p><b>Pratica:</b> modellazione con Tinkercad, slicing, stampa di progetti personali</p> <p><b>Esperienza:</b> visita al laboratorio <i>NovaNoVa</i>, incontro con esperti</p> <p><b>Obiettivo:</b> acquisire competenze digitali e progettuali nella stampa 3D</p>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Uso dell’aula immersiva</b> <i>(dal 16/06/2025 al 30/06/2025)</i>	<b>Esperto</b> Accardi Marianna  <b>Tutor</b> Lombardo Salvatore	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/158qrIXYu5mOogSEf67U4L0wupkPg9Why?usp=drive_link">https://drive.google.com/drive/folders/158qrIXYu5mOogSEf67U4L0wupkPg9Why?usp=drive_link</a>	<p>Il percorso ha inteso guidare il personale scolastico nell'impiego consapevole della didattica immersiva.</p> <p>I docenti, attraverso attività teoriche e pratiche, sono stati introdotti all'uso dell'aula immersiva e del software Mozaik 2025, approfondendo le funzionalità della piattaforma Mozaweb (gestione contenuti, test, condivisione compiti). Sono stati presentati esempi di UDA interdisciplinari e sono state sperimentate applicazioni come le app OSMO.</p> <p>L'aula immersiva è stata valorizzata per la sua capacità di promuovere l'apprendimento attivo e significativo, supportare la differenziazione didattica e favorire l'inclusione degli studenti con bisogni educativi speciali, in particolare di alunni con spettro autistico per i quali i contesti multisensoriali rappresentano un supporto per la riduzione di ansia e stress.</p> <p>L'approccio è stato fortemente pratico, con esercitazioni guidate e attività interdisciplinari. I feedback hanno mostrato un alto grado di interesse e che la maggioranza dei partecipanti si sentiva "almeno abbastanza autonoma" nell'utilizzo dello spazio immersivo al termine del corso.</p>



**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Il digitale e l'intelligenza artificiale nell'amministrazione</b>  <i>(dal 20/03/2025 al 10/06/2025)</i>	<b>Esperto</b> Contorno Fabio  <b>Tutor</b> Savarino Raimondo	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/102nn__eig1FtUnWq1iIDgP4ageNBQh_o?usp=drive_link">https://drive.google.com/drive/folders/102nn__eig1FtUnWq1iIDgP4ageNBQh_o?usp=drive_link</a>	<p>Il corso è stata un'iniziativa formativa progettata per migliorare le competenze digitali e l'uso dell'intelligenza artificiale (AI) nell'amministrazione scolastica. Questo programma è stato ideato per fornire ai partecipanti le competenze necessarie per utilizzare strumenti digitali e AI in modo efficace ed innovativo. Attraverso una serie di brevi lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche, i partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare abilità pratiche che potranno essere applicate direttamente nel loro lavoro. L'obiettivo finale è migliorare l'efficienza e la qualità del lavoro amministrativo nelle scuole, integrando l'AI nelle attività quotidiane.</p> <p>Il programma si è sviluppato con queste fasi: Introduzione al mondo digitale ed all'AI; uso di Copilot per Windows per la creazione e gestione di documenti Office; uso di ChatGPT come assistente virtuale per supportare l'amministrazione scolastica nel lavoro ordinario.</p> <p>Contenuti: creazione di pianificazioni scolastiche; analisi di dati e reportistica; uso di strumenti di supporto alla comunicazione.</p>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Web radio e podcast Radio podcast - insegnare ed apprendere con radio video-editing</b>  <i>(dal 28/05/2025 al 30/09/2025)</i>	<b>Esperto</b> Scozzari Vito Luca  <b>Tutor</b> Bulgarello Angelo		<ul style="list-style-type: none"><li>- Introduzione all'uso didattico di radio e video, con brainstorming su format educativi e mappa concettuale delle potenzialità multimediali.</li><li>- Progettazione di un format radiofonico e video: scelta del tema, scrittura di script e assegnazione dei ruoli. Output: scaletta e storyboard.</li><li>- Tecniche di registrazione con microfoni, videocamere e smartphone. Simulazioni pratiche in studio e in esterna. Output: registrazione grezza.</li><li>- Montaggio e post-produzione: editing audio-video, sincronizzazione, effetti e musiche. Output: puntata pronta per la pubblicazione.</li><li>- Presentazione dei lavori, riflessione sull'integrazione didattica e pianificazione della web radio scolastica. Output: documento di sintesi.</li></ul>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Cybersicurezza - Utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del Cyberbullismo</b>  <i>(dal 08/05/2025 al 30/06/2025)</i>	<b>Esperto</b> Zinnanti Antonino  <b>Tutor</b> Bulgarello Angelo	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/11VnJlnGpvWISvNid1RNOmvzRoXAEcxhj?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/11VnJlnGpvWISvNid1RNOmvzRoXAEcxhj?usp=sharing</a>	<b>Finalità:</b> fornire ai docenti strumenti pratici per promuovere un uso sicuro e consapevole della rete tra gli alunni  <b>Temi trattati:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sicurezza digitale: minacce, rischi, identità online, protezione dati e GDPR per bambini</li><li>• Uso responsabile di Internet: password, autenticazione, navigazione sicura</li><li>• Cyberbullismo: definizione, riconoscimento, prevenzione e intervento</li><li>• Strumenti pratici: antivirus, firewall, parental control</li><li>• Comunicazione digitale sicura: netiquette, chat, email, messaggistica</li><li>• Normativa e gestione dei casi: progettazione di piani educativi e materiali didattici</li></ul> <b>Esito:</b> maggiore consapevolezza e competenze operative per educare a un ambiente digitale sicuro e rispettoso

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**LABORATORI SUL CAMPO - 23 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Laboratorio scientifico e uso di software dedicati</b>  <i>(dal 19/06/25 al 10/07/2025)</i>	<b>Esperto</b> Zinnanti Antonino  <b>Tutor</b> Ciaravolo Betty Maria Grazia	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1mLzZryh0N7UAJxWOB7Mccx6nTcuHullG?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1mLzZryh0N7UAJxWOB7Mccx6nTcuHullG?usp=sharing</a>	<b>Obiettivo:</b> promuovere l'approccio laboratoriale alle scienze con strumenti digitali innovativi e metodologie STEAM  <b>Temi principali:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Didattica laboratoriale: esplorazione e sperimentazione come motore dell'apprendimento</li><li>• Software didattici: PhET, Tinkercad Circuits, Wordwall</li><li>• Disegno e stampa 3D con Tinkercad</li><li>• Circuiti elettrici e magnetismo per bambini</li><li>• Kit Lego Spike: attività multidisciplinari logico-creative</li><li>• Esercitazioni pratiche e progettazione didattica</li></ul> <b>Esito:</b> acquisizione di strumenti operativi per rendere l'insegnamento delle scienze più coinvolgente, creativo e integrato

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarità con “Scuola 4.0”</b>  <i>(dal 14/02/2025 al 30/06/2025)</i>	<b>Esperto</b> Barderi Riccardo  <b>Tutor</b> Lipari Rosanna	<a href="https://drive.google.com/file/d/1SUn-dY0r8YrpUlpKQldZCL1ZPIMzNWXU/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1SUn-dY0r8YrpUlpKQldZCL1ZPIMzNWXU/view?usp=sharing</a>	<p>Il corso si è focalizzato sulla formazione dei docenti per l'attuazione dei cambiamenti promossi dal Piano Scuola 4.0 e la coniugazione degli ambienti fisici con quelli digitali. Le attività hanno tenuto conto dei quadri di riferimento europei DigCompEdu (per i docenti) e DigComp 2.2 (per gli studenti) per lo sviluppo delle competenze digitali. Particolare attenzione è stata riservata agli aspetti metodologici che hanno promosso la didattica immersiva. L'obiettivo è stato quello di assicurare esperienze innovative negli ambienti di apprendimento "on-life", introducendo la realtà virtuale e, soprattutto, la realtà aumentata in percorsi che hanno permesso anche agli alunni più piccoli di fruire dell'"eduardo". Sono stati analizzati modelli sviluppati sia dall'Unione Europea (European Schoolnet) che dall'INDIRE, declinando diverse proposte didattiche. Sono stati esplorati approcci differenziati con setting flessibili, rimodulati in base agli approcci pedagogici e alle diverse tipologie di attività. I temi centrali hanno incluso:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●PNRR e Piano Scuola 4.0: Connected Learning Environments e Next Generation Classrooms;</li><li>●Il nuovo PNSD e gli “Ecosistemi di apprendimento”;</li><li>●DigComp 2.2 e DigCompEdu;</li><li>●Ambienti 4.0 e metodologie didattiche innovative (come il modello 1+4 di INDIRE e l'European Schoolnet);</li><li>●Ambienti OnLife e la creatività digitale;</li><li>●Metaverso/Eduverso (Realtà Virtuale, Aumentata e Mista).</li></ul> <p>Il corso ha sviluppato nei docenti le competenze necessarie per la progettazione, organizzazione e gestione didattica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici, come prescritto dal piano “Scuola 4.0”.</p>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia</b>  <i>(dal 15/01/2025 al 02/04/2025)</i>	<b>Esperto</b> Romeo Giuseppina  <b>Tutor</b> Giambalvo Antonella	<a href="https://padlet.com/formazione50/didattica-e-insegnamento-dell-informatica-del-pensiero-compu-cobu81oq9xr3jfzj">https://padlet.com/formazione50/didattica-e-insegnamento-dell-informatica-del-pensiero-compu-cobu81oq9xr3jfzj</a>	<p>Il modulo è stato un percorso di aggiornamento professionale mirato al potenziamento delle competenze digitali e all'acquisizione di strumenti innovativi per la progettazione didattica. Parte centrale del percorso è stata la formazione su eTwinning e TwinSpace per la gestione di progetti di gemellaggio elettronico e la cooperazione internazionale. Il percorso ha esplorato numerosi strumenti educativi, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Editor: Canva (grafica) e Book Creator (ebook).</li><li>• Interattività: Quizizz e Wordwall.</li><li>• Intelligenza Artificiale: Uso pratico di ChatGPT e Gemini.</li><li>• Multimedia: Powtoon, Animoto e Vimeo.</li><li>• Organizzazione: Google Workspace e Google Sites.</li></ul> <p>Il corso ha inoltre introdotto il framework DigCompEdu tramite la piattaforma "Selfie for Teachers" per l'autovalutazione. A conclusione, un questionario ha attestato per l'intero gruppo docente il raggiungimento del livello E – Esperto (B2 del QCER). Ai corsisti, forniti di materiali di supporto, è stato rilasciato il badge digitale e la certificazione.</p>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.</b>  (dal 11/12/2024 al 09/04/2025)	<b>Esperto</b> Roppolo Giacomo  <b>Tutor</b> Ingrassia Maria Anna	<a href="https://padlet.com/giacomoroppolo/metodologie-didattiche-innovative-per-l-insegnamento-e-l-app-7i98i75mvlev1uk1">https://padlet.com/giacomoroppolo/metodologie-didattiche-innovative-per-l-insegnamento-e-l-app-7i98i75mvlev1uk1</a>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1IoRS86DbFn0rdtMFg-daC64ifkxv6UV4/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1IoRS86DbFn0rdtMFg-daC64ifkxv6UV4/view?usp=sharing</a>	<b>Obiettivo:</b> esplorare strumenti e strategie per rendere l'apprendimento più coinvolgente ed efficace  <b>Modulo 1 – Gamification</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Applicazione di elementi ludici nella didattica</li><li>• Verifiche come gioco:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Escape Room con <i>Genially</i></li><li>◦ Quiz interattivi con <i>PanQuiz</i>, <i>Kahoot</i>, <i>Quizalize</i></li></ul></li></ul> <b>Modulo 2 – Intelligenza Artificiale</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Uso dell'AI per progettare lezioni inclusive e motivanti</li><li>• Strumenti esplorati:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ <i>ChatGPT</i>, <i>Gemini</i>, <i>Copilot</i>, <i>Perplexity</i></li><li>◦ <i>NotebookLM</i>, <i>MagicSchool</i>, <i>SynVision</i>, <i>Mapify</i></li></ul></li></ul> <b>Approccio:</b> interattivo e laboratoriale, con esercitazioni pratiche e progettazione didattica attiva



**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica</b>  (dal 16/01/2025 al 30/04/2025)	<b>Esperto</b> Serio Salvatore  <b>Tutor</b> Dolce Giovanna	<a href="https://drive.google.com/file/d/1cw_g9w22gfXhqcts_10JG_AiFzMA0KMQT/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1cw_g9w22gfXhqcts_10JG_AiFzMA0KMQT/view?usp=drive_link</a>	Presentazione Google Workspace, Gmail, Documenti, Fogli, Presentazione, Drive, Classroom Sites : realizzare un sito internet Canva: realizzare presentazioni e video Canva, Book creator Quizizz – Socrative teacher e student Wordwall - Jigsaw planet – Padlet Learning Apps – StoryboardThat Genially

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Cybersicurezza utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo</b>  <i>(dal 21/03/25 al 10/06/2025)</i>	<b>Esperto</b> Valsavoia Rosaria  <b>Tutor</b> Risalvato Ginetta	<a href="https://drive.google.com/file/d/1tqSDvScdvs4Y-HrrVXe_s_KL-YTG2IKL/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1tqSDvScdvs4Y-HrrVXe_s_KL-YTG2IKL/view?usp=drive_link</a>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1i-x6szqsfU7lrSso4GPL2p-Ls9-0T638/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1i-x6szqsfU7lrSso4GPL2p-Ls9-0T638/view?usp=drive_link</a>  <a href="https://docs.google.com/document/d/13jx8LZLCztYZ2mErq6fEah9yuJmCZ0gr/edit?usp=drive_link&amp;oid=106285675743744000506&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/document/d/13jx8LZLCztYZ2mErq6fEah9yuJmCZ0gr/edit?usp=drive_link&amp;oid=106285675743744000506&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a>  <a href="https://docs.google.com/document/d/13jx8LZLCztYZ2mErq6fEah9yuJmCZ0gr/edit?usp=drive_link&amp;oid=106285675743744000506&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/document/d/13jx8LZLCztYZ2mErq6fEah9yuJmCZ0gr/edit?usp=drive_link&amp;oid=106285675743744000506&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1qcUyLXJQjmeubZwfnKYIFaDSjBgQTEY4/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1qcUyLXJQjmeubZwfnKYIFaDSjBgQTEY4/view?usp=drive_link</a>	<p>L'obiettivo principale del percorso è stata la formazione del personale scolastico sulle tematiche della cybersicurezza e cyberbullismo.</p> <p>Il progetto ha affrontato l'urgenza di contrastare la violenza online e offline, riflettendo sul malessere infanto-giovanile e la necessità di strumenti per l'individuazione, l'ascolto e il contenimento di situazioni di disagio e conflitto.</p> <p>Si è lavorato per potenziare nei docenti la capacità di riconoscere i segnali di sofferenza e di accrescere le competenze relazionali e di ascolto. Sono state definite le fenomenologie di bullismo e cyberbullismo, analizzando le caratteristiche di vittima, bullo e contesto, evidenziando il bullismo come un fenomeno di gruppo. L'accento è stato posto sul rafforzamento della capacità di individuazione tempestiva e sulla necessità di interventi di rete.</p> <p>Metodologicamente, si è privilegiato l'apprendimento cooperativo e la didattica metacognitiva per un processo trasformativo con ricadute pratiche. Infine, il gruppo ha creato e sperimentato strumenti digitali di monitoraggio di bullismo e cyberbullismo per docenti, alunni e famiglie, con l'obiettivo di attuare azioni di prevenzione e rendere la scuola un ambiente attento e disponibile all'ascolto.</p>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

<b>Titolo</b>	<b>Personale incaricato</b>	<b>Risorse didattiche</b>	<b>Descrizione</b>
<b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA</b>  <i>(dal 17/03/25 al 31/05/25)</i>	<b>Esperto</b> Marino Matteo  <b>Tutor</b> Savarino Raimondo		<p>Il percorso ha previsto lo svolgimento di attività volte a promuovere l'innovazione attraverso l'uso consapevole delle nuove tecnologie ed è stato rivolto al personale scolastico, sia docenti che amministrativi, con l'obiettivo di migliorare l'efficacia dei processi di digitalizzazione amministrativa attraverso metodologie interattive e personalizzate con particolare attenzione:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- all'utilizzo della suite di Google, in particolare l'applicativo Fogli</li><li>- alla sicurezza Informatica</li><li>- all' utilizzo consapevole degli strumenti di Intelligenza Artificiale</li></ul>

**TITOLO PROGETTO: “Digit@lMente”**  
**Identificativo progetto: M4C1I2.1-2023-1222-P-38205**  
**CUP: D34D23007270006**

**Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)**

**PERCORSI DI FORMAZIONE - 25 ore**

**RISORSE DIDATTICHE CONDIVISE DAGLI ESPERTI CON I CORSISTI**

Titolo	Personale incaricato	Risorse didattiche	Descrizione
<b>Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali</b>  <i>(dal 18/03/25 al 15/09/25)</i>	<b>Esperto</b> Di Prima Chiara  <b>Tutor</b> Panicola Roberta	Daniela Lucangeli e l'epigenetica <a href="https://www.ted.com/talks/daniela_lucangeli_emotional_short_circuits_the_intelligence_behind_mistakes/transcript?language=it">https://www.ted.com/talks/daniela_lucangeli_emotional_short_circuits_the_intelligence_behind_mistakes/transcript?language=it</a>  Guida allo studio/Test sullo stile di apprendimento <a href="https://www.superprof.it/blog/guida-allo-studio-per-studenti-universitari/">https://www.superprof.it/blog/guida-allo-studio-per-studenti-universitari/</a>  <a href="https://www.diag.uniroma1.it/~marte/UIT/tchstylsquiz7_IT.htm">https://www.diag.uniroma1.it/~marte/UIT/tchstylsquiz7_IT.htm</a>  <a href="https://www.utetuniversita.it/repository/2758/DALOISO%20.%20Questionario%20di%20riflessione%20sullo%20stile%20d'insegnamento.pdf">https://www.utetuniversita.it/repository/2758/DALOISO%20.%20Questionario%20di%20riflessione%20sullo%20stile%20d'insegnamento.pdf</a>  <a href="https://www.arduinofacile.it/2024/07/01/vark-test/">https://www.arduinofacile.it/2024/07/01/vark-test/</a>  <a href="https://www.superprof.it/blog/i-diversi-modi-di-imparare/">https://www.superprof.it/blog/i-diversi-modi-di-imparare/</a>	Il progetto formativo ha inteso fornire ai docenti gli strumenti, le competenze e le conoscenze necessarie per affrontare in modo innovativo e consapevole la verifica e la valutazione degli apprendimenti, integrando efficacemente le tecnologie digitali in un contesto educativo in continua evoluzione e alla ricerca di miglioramento.