

Strumento 2.5 - Traguardi di competenza: Grado 8 - scuola secondaria di primo grado

Area 1: ricerca, valutazione e gestione delle informazioni		
1.1 Navigazione, ricerca e selezione delle informazioni	1.2 Valutazione delle informazioni	1.3 Gestione delle informazioni
<p>Atteggiamenti. L'alunno esplora con curiosità le funzioni degli strumenti di ricerca, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale controllati dalla scuola, per migliorare le proprie ricerche.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno riconosce l'importanza di verificare la credibilità e l'affidabilità delle informazioni online e comprende i rischi della disinformazione.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno comprende l'importanza di organizzare correttamente informazioni e contenuti digitali all'interno di file, cartelle o piattaforme online.</p>
<p>Abilità Sa scegliere, con guida progressivamente ridotta, gli strumenti di ricerca più adatti al tipo di informazione cercata. Formula richieste di ricerca usando parole chiave appropriate; inizia a sperimentare prompt semplici con strumenti di IA utilizzati a scuola. Sa distinguere i risultati più pertinenti rispetto allo scopo e applica semplici strategie per filtrare e migliorare i risultati (filtri per data, tipo di contenuto). Sa scegliere, con guida progressivamente ridotta, gli strumenti di ricerca più adatti al tipo di informazione cercata. Formula richieste usando parole chiave appropriate e costruisce prompt (classe terza) via via più strutturati, specificando contesto e obiettivo. Sa distinguere i risultati più pertinenti rispetto allo scopo, applica semplici strategie di filtraggio (per data, tipo di contenuto) e confronta output ottenuti con formulazioni diverse per valutare quale risponde meglio allo scopo.*</p>	<p>Abilità Usa criteri semplici per valutare l'affidabilità di una fonte (chi ha scritto, quando, su quale sito), notando la presenza di pubblicità o contenuti sponsorizzati. In caso di dubbio, chiede conferma all'insegnante o confronta più fonti. Riconosce, con il supporto di esempi discussi in classe, le conseguenze negative della disinformazione e le principali strategie manipolative online (clickbait, titoli esagerati, meccanismi che spingono a restare connessi).</p>	<p>Abilità Organizza file e cartelle su dispositivi locali e servizi cloud in modo ordinato. Salva, rinomina, copia ed elimina file in autonomia. Gestisce le funzioni principali del proprio account scolastico (accesso, email, impostazioni di base). Con la guida dell'insegnante, utilizza strumenti di raccolta dati per raccogliere e leggere semplici risultati. Inserisce dati in un foglio di calcolo e utilizza, con supporto, le formule di base (somma, media, conteggio).</p>
<p>Conoscenze Conosce le funzioni principali dei motori di ricerca (barra di ricerca, filtri, suggerimenti automatici) e sa che alcuni strumenti integrano l'intelligenza artificiale per rispondere a domande in linguaggio naturale. Conosce strategie semplici per migliorare i risultati: usare parole chiave specifiche, aggiungere filtri per data o tipo di contenuto, formulare domande chiare agli strumenti di IA utilizzati dalla scuola.</p>	<p>Conoscenze Conosce esempi concreti di disinformazione (notizie false sui social, foto fuori contesto) e alcune strategie manipolative degli ambienti digitali (titoli esagerati, notifiche continue, contenuti costruiti per attirare clic). Sa che gli strumenti di IA possono riflettere errori o pregiudizi presenti nei dati con cui sono stati addestrati. Conosce metodi semplici per verificare una fonte: controllare autore, data e sito di provenienza, e confrontare l'informazione su almeno un'altra fonte affidabile.</p>	<p>Conoscenze Conosce le funzioni di gestione dei file (nome del file, cartella, salvataggio, copia, eliminazione, archiviazione) e sa che i dati possono essere conservati sia su dispositivi locali sia su servizi di archiviazione online (cloud). Conosce strumenti comuni di raccolta dati, come questionari, indagini e sondaggi online. Conosce le funzionalità di base dei fogli di calcolo, come inserire dati, ordinarli e applicare semplici formule.</p>

Area 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

2.1 Interagire con e attraverso le tecnologie digitali	2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali	2.3 Cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie	2.5 Comportamento digitale	2.6 Gestire l'identità digitale
<p>Atteggiamenti. L'alunno riconosce l'importanza di adattare la comunicazione digitale ai contesti e ai bisogni individuali.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno comprende che condividere informazioni richiede attenzione, responsabilità etica e rispetto delle regole.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno riconosce che le tecnologie digitali possono favorire la condivisione, la collaborazione e dare risposta a bisogni personali.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno riconosce il valore del lavoro di squadra negli spazi digitali e l'importanza di un approccio organizzato, e apprezza i contributi degli altri.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno riconosce l'importanza del rispetto, dell'inclusione e della costruzione di una reputazione digitale positiva per sé e per gli altri.</p>	<p>Atteggiamenti L'alunno mostra consapevolezza e responsabilità nelle scelte che riguardano la propria presenza online.</p>
<p>Abilità Utilizza strumenti digitali per l'interazione (email, chat scolastiche, piattaforme collaborative). Con la guida dell'insegnante, utilizza chatbot scolastici controllati per supportare il proprio apprendimento (es. chiarire dubbi, migliorare testi, ripassare argomenti)¹. Adatta linguaggio e tono in base al contesto (es. email formale all'insegnante vs chat con i compagni).</p>	<p>Abilità Prima di condividere un contenuto digitale, si chiede se è vero, se può fare del male a qualcuno e se rispetta la privacy altrui. Applica semplici strategie per condividere in modo corretto e si confronta con l'insegnante in caso di dubbio. Segnala a un adulto informazioni false o contenuti inappropriati trovati online.</p>	<p>Abilità Usa, con crescente autonomia, piattaforme e servizi digitali per ottenere informazioni utili: servizi scolastici online, siti istituzionali, informazioni su iniziative educative o civiche del proprio territorio.</p>	<p>Abilità Sceglie, con la guida dell'insegnante, gli strumenti di collaborazione più adatti agli obiettivi del gruppo (documento condiviso, presentazione, chat di lavoro). Usa le funzioni di commento e modifica nei documenti condivisi. Collabora con i compagni rispettando tempi, ruoli e contributi altrui.</p>	<p>Abilità Usa un tono rispettoso e inclusivo negli ambienti digitali, sia formali (comunicazioni scolastiche) sia informali (chat tra pari). Si comporta correttamente in rete per proteggere la propria reputazione digitale e quella degli altri. Sa distinguere tra uso supportato dell'IA — in cui il sistema amplifica il proprio pensiero e il lavoro finale è frutto di elaborazione personale — e delega totale — in cui il sistema produce il lavoro al posto suo. Riconosce quale dei due tipi di uso sta facendo in un dato momento e sa spiegarlo all'insegnante.</p>	<p>Abilità Con il supporto dell'insegnante o di un adulto, regola le principali impostazioni di privacy su app e account (visibilità del profilo, accessi, notifiche). Comprende l'importanza di verificare cosa appare online cercando il proprio nome.</p>

¹ Si tratta di strumenti generati dal docente attraverso l'intelligenza artificiale, per personalizzare l'istruzione, simulare conversazioni e supportare lo studio in diverse discipline. Non consentono l'accesso libero online e a strumenti di IA generativa.

<p>Conoscenze Conosce le funzioni di base per inviare, ricevere e organizzare messaggi. Sa cosa sono i chatbot, come funzionano in modo generale e come usarli in sicurezza, rispettando le indicazioni dell'insegnante e le regole della scuola.</p>	<p>Conoscenze Sa quali tipi di contenuti è opportuno pubblicare online per rispettare se stessi e gli altri. Conosce i principali diritti e doveri di chi usa Internet: tutela della privacy, divieto di discriminare, offendere o diffondere contenuti falsi.</p>	<p>Conoscenze Conosce le funzioni principali di piattaforme educative e social usate a scuola e nella vita quotidiana. Sa che esistono servizi pubblici digitali (siti istituzionali, servizi comunali online). Sa che non tutti hanno le stesse possibilità di accesso agli strumenti digitali e che questo può creare disuguaglianze (divario digitale). Comprende, attraverso esempi concreti, che i social media e le piattaforme online possono influenzare le opinioni delle persone.</p>	<p>Conoscenze Conosce le funzioni principali degli strumenti di collaborazione digitale più comuni (documenti condivisi, presentazioni collaborative, chat di gruppo scolastiche) e sa come usarli per lavorare insieme a distanza o in classe.</p>	<p>Conoscenze Conosce il significato di identità e reputazione digitale, comprendendo che ciò che si scrive, si condivide o si commenta in rete può avere effetti duraturi su se stessi e sugli altri. Conosce esempi di comportamenti corretti e scorretti negli ambienti digitali, come l'uso appropriato delle chat scolastiche, il rispetto delle opinioni altrui e l'attenzione a non diffondere contenuti offensivi o dannosi.</p>	<p>Conoscenze Sa che tutto ciò che si fa online (post, commenti, like, ricerche) contribuisce a costruire la propria identità digitale. Comprende, con esempi concreti, che alcune informazioni vengono condivise consapevolmente (foto, commenti) mentre altre vengono raccolte automaticamente dalle piattaforme (cronologia, preferenze, posizione). Conosce le principali impostazioni di privacy disponibili sulle app e sui social. Sa che è possibile trovare informazioni presenti online su se stesso, su un motore di ricerca.</p>
---	---	---	---	---	---

Area 3: creazione di contenuti digitali			
3.1 Produzione di contenuti	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.3 Copyright e licenze	3.4 Pensiero computazionale e programmazione (informatica)
<p>Atteggiamenti. Si impegna a migliorare le proprie capacità di produrre contenuti digitali, sperimentando strumenti nuovi modificando i propri prodotti sulla base dei risultati ottenuti.</p>	<p>Atteggiamenti. Esplora in modo mirato le funzioni degli strumenti di creazione di contenuti digitali per migliorare i propri prodotti.</p>	<p>Atteggiamenti. Comprende che non tutti i contenuti online possono essere usati liberamente e che occorre rispettare la proprietà intellettuale.</p>	<p>Atteggiamenti. Comprende che il pensiero computazionale aiuta a risolvere problemi complessi scomponendoli in passi semplici e ordinati, e riconosce il valore di questo approccio in contesti diversi, non solo informatici.</p>
Abilità	Abilità	Abilità	Abilità

<p>Usa strumenti digitali per creare, modificare e rielaborare contenuti multimediali (testo, immagini, video, audio). Usa template e procedure per velocizzare la produzione.</p> <p>Con la guida dell'insegnante, utilizza chatbot per supportare la creazione di contenuti (es. generare bozze di testo o idee), verificando sempre i risultati.</p>	<p>Adatta, con la guida dell'insegnante, contenuti digitali esistenti al formato e al tipo di destinatari (es. semplifica un testo per i compagni, adatta una presentazione per la classe). Modifica grafici, testi, presentazioni o immagini per renderli più comprensibili, chiari e ordinati</p> <p>Adatta, con la guida dell'insegnante, contenuti digitali esistenti al formato e al tipo di destinatari (es. semplifica un testo per i compagni, adatta una presentazione per la classe) e modifica grafici, testi, presentazioni o immagini per renderli più comprensibili, chiari e ordinati. Quando nel processo di elaborazione ha fatto ricorso a strumenti di IA, indica esplicitamente quali ha usato, per quale parte del lavoro e in che modo ha modificato o integrato gli output ricevuti (es. "Ho usato [nome strumento] per generare una bozza; poi ho riscritto il testo con parole mie e aggiunto esempi dall'esperienza in classe").</p>	<p>Distingue tra contenuti protetti da copyright, contenuti con licenze aperte e contenuti di pubblico dominio.</p> <p>Cerca contenuti rispettando le condizioni d'uso, anche usando i filtri di ricerca per licenza.</p> <p>Indica la fonte quando usa materiali altrui e riconosce che copiare senza citare è plagio.</p>	<p>Scompono un problema semplice in sottoproblemi e rappresenta la soluzione con un diagramma di flusso o uno schema visuale prima di programmare. Crea semplici programmi con ambienti visuali o introduttivi a quelli testuali, usando sequenze, condizioni, cicli e variabili elementari. Testa il programma, individua errori semplici (di sequenza, di condizione) e li corregge con il supporto dell'insegnante o dei compagni; riconosce come la natura dei dati di addestramento influenzi la qualità degli output.*</p>
<p>Conoscenze</p> <p>Conosce le principali tipologie di contenuti digitali (testi, immagini, video, presentazioni, infografiche, mappe concettuali) e i relativi strumenti di creazione (editor, app di presentazione, strumenti base per audio e video).</p> <p>Sa usare modelli predefiniti per velocizzare il lavoro.</p> <p>Sa che gli strumenti di IA generativa (es. chatbot, generatori di immagini) possono aiutare a creare contenuti, ma che i risultati possono contenere errori e vanno sempre controllati.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Sa come adattare un contenuto digitale in base al formato e al tipo di destinatari. Comprende alcuni principi essenziali della comunicazione visiva: chiarezza, coerenza grafica e adattamento al pubblico.</p> <p>Sa indicare correttamente le fonti quando usa materiali di altri. Comprende che è corretto e onesto dichiarare quando un contenuto è stato creato o modificato con l'aiuto di strumenti di IA (es. scrivendo "generato con IA" o "realizzato con il supporto di...").</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Conosce il concetto di proprietà intellettuale nei contesti digitali e comprende le principali forme di tutela delle opere (copyright e licenze aperte). Conosce le caratteristiche di alcune licenze diffuse, come le licenze Creative Commons e il pubblico dominio, e comprende come queste regolano l'uso dei contenuti.</p> <p>Sa che l'uso non autorizzato di materiali digitali può comportare conseguenze legali ed etiche.</p>	<p>Conoscenze</p> <p>Conosce il concetto di algoritmo come sequenza ordinata di istruzioni per risolvere un problema, e le principali forme di rappresentazione: diagrammi di flusso, pseudocodice e blocchi visuali.</p> <p>Conosce le strutture fondamentali della programmazione: sequenza, selezione (se/altrimenti), cicli (ripetizioni), variabili ed eventi. Comprende, in modo intuitivo, che il computer esegue istruzioni scritte in un linguaggio che capisce.</p> <p>Conosce esempi di come il pensiero computazionale si applichi a problemi di vita reale e comprende che un programma si costruisce attraverso fasi di progettazione, prova e correzione degli errori.</p>

Sa che i sistemi di IA non seguono solo istruzioni fisse, ma vengono 'addestrati' su grandi insiemi di esempi (dataset): il sistema impara a riconoscere schemi e a generare risposte a partire da quell'esperienza. Conosce esempi di diversi tipi di IA: sistemi di riconoscimento (immagini, voce, testi), sistemi generativi (testo, immagini, audio) e sistemi predittivi (suggerimenti, raccomandazioni).*

Area 4: sicurezza, benessere e uso responsabile

4.1 - Protezione dei dispositivi	4.2 Protezione dei dati personali e della privacy	4.3 Supporto al benessere	4.4 Impatto ambientale
<p>Atteggiamenti. L'alunno riconosce l'importanza di adottare comportamenti sicuri online in modo continuativo e sa a chi rivolgersi quando non è sicuro di come agire.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno riconosce l'importanza di una gestione attenta dei dati personali propri e altrui negli ambienti digitali.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno comprende che un corretto equilibrio tra vita digitale e reale favorisce il benessere. Riconosce inoltre l'importanza di abitudini che riducono favoriscono le relazioni e il benessere personale.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno considera l'impatto ambientale dell'utilizzo delle tecnologie digitali e agisce in modo consapevole.</p>
<p>Abilità Adotta, anche con il supporto di un adulto, comportamenti di base per proteggere i propri dispositivi: aggiorna il software quando richiesto, usa password robuste e attiva l'autenticazione a due fattori quando disponibile. Riconosce comportamenti rischiosi che possono esporre i dispositivi a minacce (es. cliccare su link sospetti, scaricare file da fonti sconosciute) ed evita di compierli. Utilizza in modo rispettoso e responsabile i dispositivi della scuola e dei compagni.</p>	<p>Abilità Con il supporto di un adulto, configura le principali impostazioni di privacy su account e dispositivi. Riconosce e segnala a un adulto condivisioni inappropriate di dati personali propri o altrui. Riconosce le caratteristiche principali di un tentativo di phishing (mittente sospetto, link insoliti, richieste di dati personali) ed evita di rispondere.</p>	<p>Abilità Riconosce, anche grazie a esempi discussi in classe, alcuni segnali di un uso problematico delle tecnologie (difficoltà a smettere, ansia quando non si è connessi, disturbi del sonno). Adotta semplici strategie per un uso più equilibrato (es. impostare limiti di tempo, mettere il telefono via durante i pasti). Sa a chi rivolgersi per chiedere aiuto (genitori, insegnanti, servizi scolastici) quando si sente a disagio.</p>	<p>Abilità Riconosce comportamenti utili a ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali (spegnere i dispositivi inutilizzati, evitare di cambiare spesso dispositivo, smaltire i vecchi dispositivi nei punti RAEE) e li adotta nella vita quotidiana con il supporto della famiglia o della scuola.</p>
<p>Conoscenze Conosce le principali minacce informatiche alla portata di un utente di 14 anni: virus, malware, phishing e truffe online.</p>	<p>Conoscenze Sa che ogni azione online lascia tracce. Comprende cosa significa una violazione della privacy e conosce i principali diritti legati alla protezione dei dati personali (diritto di accesso e cancellazione). Conosce le impostazioni di base per tutelare la propria privacy su app e account. Comprende, in modo semplice, che l'IA può essere usata anche per rendere più convincenti gli attacchi online (es. messaggi di phishing più credibili).</p>	<p>Conoscenze Conosce i principali effetti negativi dell'uso prolungato delle tecnologie (disturbi del sonno, difficoltà di concentrazione, isolamento) e sa riconoscere contenuti e comportamenti dannosi online (cyberbullismo, contenuti offensivi, contatti sospetti). Sa a chi rivolgersi per ricevere supporto (insegnanti, genitori, Polizia Postale) e come segnalare episodi di cyberbullismo. Comprende, con esempi concreti, che alcune app usano notifiche e contenuti personalizzati per tenere gli utenti connessi il più a lungo possibile. Comprende che un chatbot o assistente virtuale non può sostituire il supporto di un adulto o di un professionista</p>	<p>Conoscenze (dichiarative e procedurali) Comprende che le tecnologie digitali hanno un impatto ambientale in tutte le fasi della loro vita: produzione (estrazione di materiali rari), uso (consumo di energia) e smaltimento (rifiuti elettronici). Sa fare esempi concreti di come gli strumenti digitali possano aiutare a vivere in modo più sostenibile (es. ridurre gli spostamenti, condividere oggetti). Conosce, attraverso esempi semplici, il significato di economia circolare applicata ai dispositivi elettronici (riparazione, riuso, riciclo).</p>

quando si affronta un problema personale serio.

Area 5: identificazione e risoluzione dei problemi

5.1 Risoluzione di problemi tecnici	5.2 Identificazione dei bisogni e risposte tecnologiche digitali	5.3 Identificazione di soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali	5.4 Identificazione e soddisfacimento dei bisogni legati all'apprendimento in ambito digitale
<p>Atteggiamenti. L'alunno si impegna ad accrescere autonomia e capacità nella risoluzione di problemi tecnici.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno è consapevole di poter personalizzare alcune impostazioni dei dispositivi, per migliorare l'utilizzo.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno comprende che gli strumenti digitali possono ampliare le possibilità espressive e creative delle persone, ma richiedono scelte consapevoli nella scelta e presentazione dei contenuti.</p>	<p>Atteggiamenti. L'alunno comprende che le competenze digitali si sviluppano nel tempo attraverso l'esplorazione, l'esercizio e il confronto con gli altri.</p>
<p>Abilità Con crescente autonomia, cerca soluzioni a problemi tecnici comuni usando tutorial e guide online, e chiede supporto a insegnanti o compagni quando non riesce. Aggiorna le impostazioni di base dei dispositivi e dei programmi (es. aggiornamenti software, modifica delle impostazioni principali) quando necessario.</p>	<p>Abilità Sceglie, con la guida dell'insegnante, lo strumento digitale più adatto al compito, spiegando in modo semplice il perché della scelta. Personalizza le impostazioni principali per adattarle alle proprie preferenze. Usa strumenti di assistenza digitale (correttori automatici, suggerimenti, traduzioni) sapendo che non sono sempre precisi e che vanno verificati.</p>	<p>Abilità Utilizza diversi strumenti digitali per creare e rielaborare contenuti (testi, immagini, mappe concettuali, presentazioni, brevi video). Con il supporto dell'insegnante, sceglie il formato più adatto per comunicare un'idea in modo chiaro, combinando testo, immagini e altri elementi. Adatta semplici contenuti digitali allo scopo e al destinatario (es. una presentazione per la classe vs un riassunto scritto). Collabora con i compagni alla produzione di materiali digitali condivisi, rispettando i contributi altrui.</p>	<p>Abilità Usa con autonomia progressivamente maggiore risorse digitali per imparare nuove funzionalità (tutorial, guide, video online), sa dove cercare supporto per problemi tecnici semplici e collabora con i compagni condividendo ciò che ha imparato o chiedendo suggerimenti. Riconosce che l'errore fa parte del processo di apprendimento digitale: dopo aver usato un sistema di IA per un compito disciplinare, sa individuare almeno un limite o un'imprecisione nell'output ricevuto, spiegarne la ragione e proporre un'alternativa (riformulare il prompt o integrare altre fonti) per ottenere un risultato più affidabile..*</p>

<p>Conoscenze Conosce la differenza tra sistema operativo (il programma che fa funzionare il dispositivo) e applicazioni (i programmi che si usano per fare cose specifiche), e riconosce i principali componenti di un dispositivo (schermo, tastiera, memoria, connessione). Conosce le impostazioni di base dei dispositivi e sa riconoscere situazioni in cui è necessario chiedere aiuto a un adulto o a un tecnico. Sa che esistono tutorial, guide e forum online dove cercare soluzioni a problemi tecnici comuni.</p>	<p>Conoscenze Conosce le principali impostazioni personalizzabili degli ambienti digitali (lingua, dimensione del testo, notifiche, accessibilità) e comprende a cosa servono. Sa che alcuni strumenti di assistenza digitale (correttori automatici, traduttori, suggerimenti di ricerca) funzionano grazie all'intelligenza artificiale, che analizza grandi quantità di dati per fornire risposte o suggerimenti automatici.</p>	<p>Conoscenze Conosce le principali funzioni degli strumenti digitali per la creazione e l'editing di contenuti testuali, grafici e multimediali. Comprende come organizzare e combinare diversi formati di contenuto per comunicare in modo efficace. Conosce esempi di uso creativo delle tecnologie digitali nella comunicazione, nello studio e nella produzione di contenuti.</p>	<p>Conoscenze Conosce risorse digitali utili per imparare in modo autonomo (tutorial, guide ufficiali delle app). Conosce alcune strategie semplici per affrontare difficoltà tecniche: leggere il messaggio di errore, cercare una guida, provare a ripetere i passaggi. Comprende che condividere ciò che si sa con i compagni, e chiedere aiuto quando si è in difficoltà, aiuta tutti a migliorare.</p>
---	--	---	--

