#diamocilamano

Istituto Comprensivo «Taddeo Cossu»

SCUOLA DELL'INFANZIA — SCUOLA PRIMARIA — SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Curricolo verticale digitale

Triennio 2025-2028

(aggiornamento dicembre 2025)

Il documento è parte integrante del Piano triennale per l'offerta formativa, approvato dal Collegio dei docenti con delibera del ..... e dal Consiglio di Istituto con delibera del .....

- Indice -

Pag.

1. INTRODUZIONE 2

2. RIFERIMENTI NORMATIVI 4

3. IL CURRICOLO DIGITALE 5

4. PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD) 6

5. RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DIGITALE 7

6. LE FINALITÀ DELLE TIC 9

7. OBIETTIVI 10

8. DEFINIZIONE DI CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI 11

9. IL NOSTRO CURRICOLO VERTICALE DIGITALE 14

10. LA VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE IN CHIAVE EUROPEA 18

11. CANALI DI COMUNICAZIONE DELL'ISTITUTO E STRUMENTI TECNOLOGICI 20

11.1 Registro elettronico 21

11.2 La piattaforma didattica *Google Workspace for Educatio*ne il suo utilizzo 21

12. L'uso della piattaforma didattica Google Workspace for Education in casi specifici: 22

- Istruzione ospedaliera 22

- Istruzione domiciliare 22

1. Introduzione

In un mondo in cui il digitale è sempre più presente, la scuola di oggi non può fare a meno di confrontarsi con l'avanzare della tecnologia e la diffusione dei dispositivi digitali, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

La scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale".

La scuola assume con il digitale una dimensione ampliata: "L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo". È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere aicurricula d'Istituto. La progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola". (*dal Piano Nazionale Scuola Digitale*)

I nostri alunni sono "nativi digitali", essere "nativo digitale" significa nascere in una società permeata di comunicazione digitale.

Pertanto, il "nativo digitale" che si introduce da solo nella comunicazione digitale già a partire dai game in rete, si allena a condividere idee, immagini, citazioni, materiale multimediale in ambiente social senza sentire l'esigenza di elaborarli in proprio o senza chiedersi se il proprio modo di interagire in rete sia rispettoso della propria sicurezza, della riservatezza delle informazioni sensibili o del Copyright.

Per questa ragione è importante che la scuola si assuma il ruolo di guida e istruzione dei ragazzi in questo ambiente immersivo nei tempi e nei modi più consoni alla loro età e alla propria personale propensione all'interazione in rete.

I ragazzi usano la Rete quotidianamente, talvolta in modo più intuitivo ed agile rispetto agli adulti, ma non per questo sono dotati di maggiori competenze digitali.

"La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico". (*"Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l'apprendimento permanente", C189/9, p.9*).

L'esperienza della didattica a distanza, praticata durante il periodo di lockdown ha lasciato in eredità alla nostra scuola il convincimento che la scuola in presenza è un'esperienza indispensabile e unica per i nostri alunni e che il digitale può diventare un buon alleato della didattica, a condizione che entri in relazione come modalità per arricchirla e, in certe situazioni, facilitarla, ma senza che diventi la condizione sine qua non.

Un'occasione, ma soprattutto un'opportunità per migliorare e valorizzare la didattica in presenza.

Il curricolo digitale, con gli esiti della formazione continua dei docenti, diventa strumento in grado di accompagnare, con maggiore consapevolezza e coscienza delle competenze digitali da promuovere, l'agire didattico ordinario.

Tutti i plessi dell'Istituto dispongono di una buona dotazione di strumenti tecnologici (computer, tablet e monitor interattivi) a disposizione di studenti e insegnanti. Inoltre la scuola continua a rispondere alle necessità di strumentazione digitale da consegnare in comodato d'uso agli studenti.

2. Riferimenti normativi

Per redigere il presente curricolo verticale digitale la Commissione per l'Innovazione Digitale si è basata sui seguenti documenti (normativa e documenti di riferimento):

- D.M. 16 novembre 2012, n. 254 (*Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*) e il documento "*Nuovi orientamenti 2018*";
- Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio (*Competenze chiave*) *DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe;*
- Legge 13 luglio 2015, n. 107, "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti", in particolare l'art. 1 commi 56-59, che prevede il Piano Nazionale Scuola Digitale come strumento per la trasformazione digitale della scuola italiana, con l'obiettivo di sviluppare le competenze digitali di studenti e docenti, potenziare ambienti e strumenti, e innovare la didattica;
- Piano Nazionale Scuola Digitale (*PNSD*);
- Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- Legge 20 agosto 2019, n. 92, "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica";
- Decreto Ministeriale 6 settembre 2024, n. 183, "Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica", che definiscono traguardi di competenza e obiettivi per tutti gli ordini di scuola, con particolare focus su Costituzione, Sviluppo Sostenibile e Cittadinanza Digita;
- DigComp 3.0 Il Quadro delle competenze digitali delle cittadine e dei cittadini europei – novembre 2025;
- Dichiarazione europea sui diritti digitali e dei Principi per il decennio digitale;
- Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche (all. Decreto Ministeriale 8 agosto 2025, n. 166).

"*La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per campi d'esperienza e discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento i campi d'esperienza e le discipline formalizzati. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutti i campi d'esperienza e in tutte le discipline e tutti concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione*".

3. Il curricolo digitale

Il curricolo digitale si può definire come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della **competenza digitale** e di una **cittadinanza digitale responsabile** per sé e gli altri.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare alla fine del primo ciclo di istruzione riguarda:

- l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete;
- il raggiungimento delle abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro;
- l'acquisizione delle competenze digitali che gli permettono di redigere correttamente un documento strutturato, una presentazione a supporto di una esposizione orale, una raccolta dati e conseguente analisi in formato digitale.

4. Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Come riportato nel sito del Ministero dell'Istruzione e del Merito il «Piano Nazionale per la Scuola Digitale è il principale strumento di programmazione del processo di trasformazione digitale della scuola italiana, introdotto dall'articolo 1, commi 56-59, della legge n. 107/2015». Esso consta di quattro ambiti di intervento:

- Connettività: azioni per garantire l'accesso alla rete Internet da parte delle Istituzioni scolastiche, degli studenti e del personale scolastico;
- Ambienti e strumenti: azioni finalizzate a dotare le Istituzioni scolastiche di ambienti di apprendimento innovativi, basati sull'uso delle tecnologie digitali;
- Competenze e contenuti: azioni destinate a promuovere e potenziare le competenze digitali degli studenti e a favorire lo sviluppo di contenuti di qualità per la didattica digitale;
- Formazione e accompagnamento: azioni destinate a supportare l'innovazione didattica e digitale attraverso percorsi di accompagnamento alle Istituzioni scolastiche e di formazione per il personale scolastico.

5. Ruolo dell'animatore digitale e del team digitale

L'animatore digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore dei Servizi Generali e Amministrativi, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto sarà fruitore di una formazione specifica affinché possa (*rif. prot. n° 17791 del 19/11/2015*) "favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano PNSD".

Si tratta quindi di una figura di sistema e non di supporto tecnico. Su quest'ultimo infatti il PNSD prevede un'azione finanziata a parte per la creazione di un Pronto Soccorso Tecnico, la #26, le cui modalità attuative devono ancora essere dettagliate.

Il Miur chiede alla figura dell'animatore digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti (*cfr. Azione #28 del PNSD*):

1. Formazione interna	Stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione e la coordinazione di laboratori formativi favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.
2. Coinvolgimento della comunità scolastica	Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
3. Creazione di soluzioni innovative	Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata, uso di software didattici, uso di applicazioni web per la didattica e la professione, pratica di una metodologia comune basata sulla condivisione via cloud, percorsi e corsi di formazione sul digitale).

Il nostro Istituto nomina ogni anno il team per l'innovazione digitale, il quale ha i seguenti compiti:

- supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'animatore digitale;
- supportare le attività di formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative;
- supportare la partecipazione degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- lavorare in squadra con l'animatore digitale, individuando soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune); in base all'analisi dei

fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure;

- realizzare video a testimonianza delle numerose esperienze didattiche ed educative svolte all'interno dell'Istituto, nei territori comunali di Teulada e Sant'Anna Arresi, e delle uscite didattiche fuori dai territori comunali. Le creazioni multimediali, una volta realizzate, vengono condivise sul gruppo WhatsApp di lavoro *Commissione per l'Innovazione Digitale* o *Google Drive* e infine pubblicate sui principali social network dell'Istituto Comprensivo "Taddeo Cossu".

6. Le finalità delle TIC

L'obiettivo delle TIC (*Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione*) è quello di educare ai media e si può sintetizzare nei seguenti punti:

- favorire la conoscenza dello strumento PC e/o tablet a scopo didattico;
- sostenere l'alfabetizzazione informatica;
- favorire la trasversalità delle discipline;
- facilitare e migliorare il processo di apprendimento;
- favorire il processo d'inclusione;
- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e studio;
- sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo;
- promuovere azioni di cittadinanza attiva;
- utilizzare in modo critico, consapevole e responsabile gli strumenti informatici.

Se utilizzate in modo responsabile e appropriato, le TIC possono:

- potenziare l'apprendimento e le prestazioni degli alunni;
- migliorare l'efficacia della mediazione didattica;
- favorire la creazione di situazioni di apprendimento motivanti, coinvolgenti e inclusive;
- sviluppare le diverse intelligenze e i relativi linguaggi promuovendo un apprendimento di tipo individualizzato e personalizzato;
- aiutare gli alunni a trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere e presentare l'informazione in modo responsabile, creativo e con senso critico;
- rendere gli alunni protagonisti e co-creatori del proprio sapere;
- fornire le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e consapevole.

Nell'ottica di prevenzione del disagio emotivo-relazionale legato all'uso delle tecnologie digitali, fin dalla scuola dell'infanzia è importante promuovere attività ludico-didattico-educative al fine di sviluppare e potenziare le abilità socio-affettive degli alunni.

Non si tratta soltanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una forma mentis orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie digitali nei particolari contesti d'uso.

Attraverso l'autovalutazione, gli alunni saranno portati a comprendere come:

- selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite sul web;
- sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro;
- scambiare e condividere informazioni in modo responsabile;
- rivedere, modificare e valutare il proprio lavoro riflettendo criticamente sulla sua qualità anche in fase di realizzazione.

Al termine della scuola secondaria di primo grado gli alunni devono essere in grado di scegliere quando e come usare le TIC nelle diverse situazioni al fine di:

- ottenere i massimi benefici nell'accedere all'informazione;
- esprimere le proprie idee in modo critico;
- operare in maniera responsabile e collaborativa;
- risolvere problemi.

7. Obiettivi

- favorire l'acquisizione della competenza digitale;
- migliorare l'apprendimento (imparare ad imparare);
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, privilegiando atteggiamenti di ricerca rispetto a comportamenti riproduttivi;
- alimentare e accrescere la motivazione degli studenti;
- favorire l'utilizzo critico e consapevole dei social network e degli ambienti digitali;
- creare situazioni di apprendimento motivanti, coinvolgenti, inclusive e collaborative;
- promuovere il senso di cittadinanza digitale (bullismo, cyberbullismo, legalità);
- definire criteri e finalità per l'adozione di materiali didattici in formato digitale e per la produzione e la diffusione di opere e materiali per la didattica, anche prodotti autonomamente e con licenze che ne favoriscano il riutilizzo e la diffusione libera.

8. Definizione di Curricolo delle competenze digitali

Le competenze digitali declinate secondo le cinque aree di competenza del quadro di riferimento DigComp 2.2 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):

1. Alfabetizzazione su informazione e dati: Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.
2. Comunicazione e collaborazione: Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.
3. Creazione di contenuti digitali: Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.
4. Sicurezza: Proteggere i dispositivi. i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
5. Risolvere problemi: Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

Nel DigComp, le seguenti cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini: Alfabetizzazione su informazione e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risolvere problemi. Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici. Le aree 4 e 5 sono invece "trasversali" in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali. Elementi relativi a "Risolvere problemi" in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali[1]*.*

Ne consegue che è fondamentale promuovere dei percorsi volti a sviluppare tali competenze, al fine di educare gli alunni verso un uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali. È opportuno che ciò avvenga attraverso la progettazione di un curricolo digitale continuativo e trasversale alle varie discipline, progettato tenendo conto delle specificità dei diversi ordini di scuola.

A seguire, le competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DigComp 2.2, Unione Europea 2022

Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

[1] "*Vuorikari R., Kluzer S. and Punie Y.* – DigComp 2.2: Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini. Traduzione coordinata dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri e il co-coordinamento di Sandra Troia e Stefano Kluzer".

Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
	2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5. Netiquette
	2.6. Gestire l'identità digitale
Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali
	3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3. Copyright e licenze
	3.4. Programmazione
Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi
	4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3. Proteggere la salute e il benessere
	4.4. Proteggere l'ambiente
Risolvere problemi	5.1. Risolvere problemi tecnici
	5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4. Individuare i divari di competenze digitali

La competenza digitale viene declinata nelle sue 3 dimensioni:

Tecnologica	Uso amichevole e critico delle tecnologie della società dell'informazione – Conoscenza e comprensione della loro natura, ruolo e opportunità.
Cognitiva	Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico. Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni.
Etica	Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle tecnologie della società dell'informazione nell'impegno all'interazione di comunità e network.

Il profilo in uscita dai tre ordini di scuola è declinato secondo le tre dimensioni della competenza digitale:

Profilo in uscita – Competenza digitale			
	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria di I° grado
Dimensione tecnologica	• Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco. • Inizia a usare lo strumento tecnologico (*touch* della LIM).	• Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. • Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. • Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare,	• Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. • Di fronte a problemi d'uso è in grado di trovare soluzioni. • Sa operare sotto la supervisione dell'insegnante usando diversi device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse. • Usa la rete per condividere materiali e interagire con gli

		modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. • Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. • Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.	altri. • Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.
Dimensione cognitiva	• Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare. • Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca.	• Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo. • Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. • Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. • Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.	• Ricerca, interpreta e valuta le informazioni. • Confronta le risorse rinvenute con le proprie conoscenze pregresse. • Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, ecc.).
Dimensione etica	• Impara a condividere il gioco. • Racconta ciò che vede sugli schermi. • Rispetta il proprio turno. • Dà il proprio contributo.	• Elabora con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezze su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali. • Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. • Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.	• Sa regolare la propria esposizione ai media. • Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale. • È consapevole che la tecnologia implica anche una modalità di relazionarsi agli altri e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria e altrui fuori e dentro la rete. • È consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.

9. Il nostro Curricolo verticale digitale

La competenza chiave è la competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018):

"*La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico*".

Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione (Indicazioni Nazionali 2012):

"*L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo*".

Traguardi formativi – Indicazioni Nazionali 2012

Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria di I grado
• Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie	• Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizza con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie • Usa il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni • Riflette sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	• Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni • Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze – Curricolo verticale d'Istituto
secondo le raccomandazioni europee del maggio 2018:

Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della classe terza della Scuola Primaria	Al termine della classe quinta della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria di I grado
• Conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni. • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per	• Guidato, utilizza motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. • Guidato, utilizza i più	• È consapevole dell'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione,	• Comprende l'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione,

comunicare ed esprimersi attraverso di esse. • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni guidato dall'insegnante. • Utilizza il pc per visionare immagini. documentari, testi multimediali.	comuni software operativi per supportare il proprio lavoro. • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni guidato dall'insegnante.	nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...) • Conosce le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici.	nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...) • Utilizza con autonomia motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. • Utilizza gli strumenti informatici e i più comuni software operativi, sfruttandone al massimo le funzioni, per supportare il proprio lavoro. • Conosce e applica le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici.

Per poter raggiungere i traguardi formativi riportati nelle Indicazioni Nazionali del 2012 e le competenze digitali espresse nel Curricolo Verticale d'Istituto vengono di seguito riportate le microabilità che i nostri alunni dovranno acquisire:

Microabilità Scuola dell'Infanzia
Utilizzare il *touch* dello schermo interattivo.
Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet.
Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (es.: scrivere il proprio nome).
Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.
Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).
Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle).
Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini.
Registrare e collegare audio a immagini e oggetti.
Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato.
Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e/o tablet.

Microabilità Scuola Primaria				
Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della Classe TERZA	Al termine della classe QUARTA	Al termine della classe QUINTA
1.Accendere e spegnere il computer e lo schermo interattivo. 2. Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni (monitor, tastiera, mouse). 3. Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici. 4. Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi, con programma di videoscrittura. 5. Utilizzare correttamente il mouse. 6. Utilizzare la tastiera.	1. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer partendo dal tasto destro/sinistro. 2. Usare i principali comandi della tastiera. 3. Aprire e chiudere un file. 4. Aprire e chiudere un'applicazione. 5. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. 6. Usare software didattici.	1. Creare una cartella personale. 2. Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. 3. Aprire e chiudere un file. 4. Aprire e chiudere un'applicazione. 5. Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi. 6. Usare software didattici. 7. Eseguire ricerche, on line, guidate.	1. Usare corsivo, grassetto e sottolineatura. 2. Colorare un testo. 3. Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo. 4. Usare la formattazione del paragrafo. 5. Inserire elenchi puntati. 6. Usare il programma di videoscrittura. 7. Usare software didattici specifici per ogni disciplina. 8.Eseguire ricerche, on line, guidate. 9. Gestire righe e colonne di Excel. 10. Inserire i dati nel foglio di lavoro.	1. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione/email, ricerca e svago. 2. Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. 3. Costruire la linea del tempo in forma digitale. 4. Usare il programma di videoscrittura. 5. Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. 6. Usare software di geometria. 7. Usare almeno due browser per navigare in Internet. 8. Conoscere i più comuni motori di ricerca. 9. Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni e saper creare un grafico con Excel. 10.Creare una diapositiva con PowerPoint. 11. Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.

Microabilità Scuola Secondaria di I grado		
Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA
1. Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer. 2. Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. 3. Utilizzare semplici programmi di grafica. 4. Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video. 5. Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici. 6. Utilizzare i dizionari digitali. 7. Elaborare e costruire semplici. tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. 8. Usare software di geometria Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. 9. Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). 10.Fruire di video e documentari didattici in rete. 11.Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica. 12.Proteggere i dispositivi. 13.Proteggere i dati personali e la privacy. 14.Riconoscere contenuti. pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).	1. Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 2. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (*storytelling*). 3. Utilizzare i dizionari digitali. 4. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo. 5. Realizzare ipertesti utilizzandogli applicativi più comuni. 6. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico. 7. Usare software di geometria. 8. Fruire di video e documentari didattici in rete. 9. Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. 10.Proteggere i dispositivi. 11.Proteggere i dati personali e la privacy. 12.Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. 3.Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica. 14.Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (*spam*, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).	1. Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. 2. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (*storytelling*). 3. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo. 4. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. 5. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico. 6. Usare software di geometria. 7. Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco. 8. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico. 9. Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. 10. Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione. 11. Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" "Output" in un sistema informatico 12. Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni. 13. Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica. 14. Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.

10. La valutazione della competenza digitale in chiave europea

Rubrica e griglia di valutazione della competenza digitale.
Gli indicatori della rubrica si basano sulle 5 aree di competenza digitale del DigComp 2.2

La competenza digitale consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale ed è uno strumento utile sia per valutare le altre competenze chiave sia le singole discipline.

Il DigComp ha inoltre stabilito i livelli di padronanza per osservare e valutare le competenze digitali dei cittadini riportati nella seguente immagine:

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida dove necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i miei bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

Sulla base di questa tabella è stata elaborata la rubrica di valutazione della competenza digitale.

Nella rubrica sono riportati i descrittori per osservare, rilevare, misurare e valutare come l'alunno:

- sa utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie,
- sa ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni,
- sa interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

	RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI			
	D - INIZIALE	**C - BASE**	**B - INTERMEDIO**	**A - AVANZATO**
Area di competenza: INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.				
Sa ricercare informazioni in rete	Sa effettuare qualche ricerca online per mezzo di motori di ricerca, se opportunamente	Sa accedere all'informazione online, localizzare le informazioni, salvare e recuperare i contenuti	Sa accedere alle informazioni online autonomamente; effettuare ricerche ; localizzare e	Sa accedere alle informazioni online, effettuare ricerche, localizzare l'informazione

	guidato dall'insegnante.	(testo e immagini).	selezionare le informazioni; raccogliere, comprendere in modo critico le informazioni; salvare, organizzare, recuperare informazioni e dati.	rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online. Valutare in modo critico, manipolare, organizzare informazioni e dati.
Area di competenza: COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.				
Sa interagire con le tecnologie	Può interagire con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione se guidato dall'insegnante.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Conosce le fondamentali norme di comportamento che si usano quando si comunica con strumenti digitali. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.	Interagisce con gli altri utilizzando molteplici mezzi digitali: condivide informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in gruppo. È consapevole dei rischi e benefici relativi all'identità digitale.	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni. Conosce i principi dell'etichetta digitale.
Area di competenza: CREAZIONE DI CONTENUTI: 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.				
Sa creare contenuti multimediali	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) se guidato.	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini). È capace di modificare/rielaborare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.	Può produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, schemi …). Può editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto. Sa cosa si intende per copyright.	Sa creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; sa editare contenuti prodotti in prima persona o da altri. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
Aree di competenza: **SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.** **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 per risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.**				
Sicurezza e Problemsolving	Con la supervisione dell'insegnante da prendere le fondamentali misure per proteggere i propri strumenti (password e antivirus); sa che la tecnologia può influenzare la sua salute, se male usata. Sa che cos'è il cyberbullismo. Partecipa alle produzioni collaborative digitali.	Sa proteggere i propri strumenti ed è consapevole dei rischi in rete e delle minacce; sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe. Se guidato comprende l'impatto positivo e negativo della tecnologia sull'ambiente. Collabora alle produzioni digitali di gruppo.	Sa identificare i siti certificati, proteggere i propri dispositivi e i dati personali. Sa che deve rispettare la privacy altrui. Conosce i rischi legati all'utilizzo della rete e i suoi possibili effetti sull'uomo e sull'ambiente. Partecipa, collabora in modo autonomo alle produzioni digitali.	Sa proteggere i propri strumenti, i propri dati personali; è consapevole dei rischi in rete e delle minacce, del cyberbullismo e del rispetto della privacy. È consapevole dei rischi fisici e psicologici che un uso prolungato/errato dei mezzi digitali può provocare. Partecipa, collabora e utilizza in modo autonomo e responsabile gli strumenti digitali.

11. Canali di comunicazione dell'Istituto e strumenti tecnologici

Sono utilizzati i seguenti canali di comunicazione:

- il sito istituzionale: https://taddeocossu.edu.it/
- il Registro elettronico *Argo DidUp* e gli applicativi per la segreteria digitale
- la pagina Facebook: https://www.facebook.com/IC.TADDEOCOSSUTEULADA
- le applicazioni di Google WorkSpace for Education, in particolare, gli indirizzi di posta elettronica con dominio @taddeocossu.edu.it per tutto il personale scolastico e per gli alunni;

Questi spazi hanno permesso di promuovere e informare sulle attività scolastiche e sulle risorse didattiche disponibili, favorendo la comunicazione, la trasparenza e le conversazioni digitali fra le diverse componenti della comunità scolastica (docenti, studenti, genitori, dirigenza, personale amministrativo e ausiliario) in un'ottica di amministrazione partecipata e collaborativa, di apertura e condivisione dei dati e delle informazioni.

Il sito istituzionale è costantemente aggiornato. Le informazioni destinate alle famiglie e più in generale ai portatori di interesse sono pubblicate all'albo e nella pagina principale, mentre è stata allestita un'area riservata per comunicazioni interne, modulistica e altro.

Utilizzo dei canali di comunicazione:

La pagina Facebook si è rivelata il migliore strumento di comunicazione scuola-famiglia anche in caso di situazioni di emergenza, per la condivisione interna ed esterna di materiali didattici e riflessioni professionali, per la rendicontazione sociale. La policy della pagina è coerente con le linee guida per i siti web della Pubblica Amministrazione, e in particolare con il vademecum "Pubblica Amministrazione e social media", con particolare attenzione all'equilibrio tra privacy e trasparenza.

La pagina è seguita assiduamente da numerose famiglie (che con il passaparola contribuiscono all'ulteriore diffusione delle informazioni), da molti docenti, dai rappresentanti degli enti locali, da figure di riferimento di altre realtà scolastiche locali e non. I contenuti della nostra pagina vengono condivisi sui principali gruppi specializzati italiani e stranieri. Il risultato è significativo non solo in termini di visibilità e di immagine, ma soprattutto perché la pagina assume di fatto la posizione di opinion leader indipendente, in un panorama in cui troppo spesso i contenuti pedagogico-didattici o di politica scolastica sono affidati a siti e pagine dal valore discutibile e dalla vocazione non troppo velatamente commerciale.

La pagina e gli altri strumenti di comunicazione permettono di far emergere in modo immediato e condividere con le famiglie e gli insegnanti l'enorme lavoro che si svolge nelle aule. È importante che tutto questo si veda, che rimanga traccia di una scuola viva, dinamica, che vale: sempre più importante, in un contesto sociale che sembra costantemente svalutare la scuola, raccontare una storia fatta di passione e professionalità, di didattica e tecnologia, di tradizione e innovazione, di collaborazione, di fantasia e ricerca.

La social media policy descrive le regole di comportamento ("*Netiquette*") che gli utenti sono invitati a osservare nell'interazione con le pagine e i profili dell'Istituto Comprensivo Statale "Taddeo Cossu" sui social network e nell'uso degli strumenti social presenti nei siti web associati. Il documento è messo a disposizione sul sito web istituzionale dell'Istituto e nei profili istituzionali sui social network.

La social media policy (redatta in conformità a quanto disposto dalle "Linee Guida per i siti web della PA – Vademecum Pubblica Amministrazione e social media" del Ministero della Funzione Pubblica) ha carattere orientativo, ferma restando la responsabilità personale nel caso di violazione delle leggi italiane, anche sulla rete. Esse hanno anche lo scopo di fornire alle componenti scolastiche indicazioni per un uso critico,

consapevole e responsabile dei social media. Educare gli adolescenti all'uso dei social media non serve solo a contrastare il cyberbullismo, ma anche ad accrescere la consapevolezza sulla cautela nel condividere le proprie informazioni in rete. La scuola può farsi carico di questa importantissima opera di formazione e sensibilizzazione.

11.1 Registro elettronico

Il registro elettronico è aperto alle famiglie per la condivisione delle schede di valutazione intermedia e finale e delle certificazioni delle competenze e, per la sola scuola secondaria di primo grado, per le attività svolte e compiti assegnati, per le comunicazioni relative alle assenze e al comportamento (note disciplinari), entrando a pieno titolo tra i canali di comunicazione scuola-famiglia. La scuola si riserva di rendere accessibile solo ai docenti la sezione del registro elettronico relativa alla valutazione in itinere.

11.2 La piattaforma didattica *Google Workspace for Education* e il suo utilizzo

L'account collegato a *Google Workspace for Education*, piattaforma che Google mette gratuitamente a disposizione della scuola, consente l'accesso alla mail e ad applicazioni utili alla didattica, come ad esempio *Google Classroom*, *Google Drive*, *Google Meet*, *Moduli*, ecc.

Ogni alunno, ogni docente, ogni membro del personale scolastico ha accesso a un account personale del tipo nome.cognome@taddeocossu.edu.it

È allo studio la creazione di archivi digitali per il deposito delle più significative esperienze didattiche realizzate con l'ausilio del digitale. L'intenzione è incoraggiare lo scambio di esperienze e la condivisione, promuovendo circoli virtuosi nella consapevolezza che il movimento del ricevere, richieda per simmetria e scelta etica, il movimento del dare, del distribuire, del rendere pubblico.

L'animatore digitale e il Team digitale garantiranno il necessario supporto alla realizzazione delle attività digitali della scuola curando gli aspetti di formazione del personale docente e il supporto agli alunni. L'animatore digitale e il dirigente scolastico, in quanto amministratori, si occuperanno della gestione della piattaforma *Google Workspace for Education* e dell'assistenza alle famiglie.

Privacy e sicurezza

La piattaforma *Google Workspace for Education* utilizzata dalla scuola e il registro elettronico *Argo Didup* rispondono ai necessari requisiti di sicurezza dei dati a garanzia della privacy. I dati trattati saranno utilizzati solo per la didattica in presenza e a distanza e se ne dà comunicazione alle famiglie attraverso la pubblicazione di apposita informativa sul sito istituzionale:

https://taddeocossu.edu.it/documento/informative-privacy/

e nella sezione Amministrazione Trasparente:

https://trasparenza-pa.net/?codcli=SC15279&node=3503774

12. L'uso della piattaforma didattica Google Workspace for Education in casi specifici:

- **Scuola in ospedale (SIO)**

La scuola in ospedale configura un'offerta formativa decisamente peculiare, per destinatari (alunni ospedalizzati) e modalità di erogazione [...] Tale intervento è volto ad assicurare agli alunni ricoverati pari opportunità, mettendoli in condizione, ove possibile, di proseguire lo sviluppo di capacità e competenze al fine di facilitare il loro reinserimento nei contesti di appartenenza e di prevenire eventuali situazioni di dispersione scolastica. Questa è la funzione fondamentale del docente in ospedale che, oltre a garantire un "ponte" tra la famiglia e l'ospedale, ha anche il delicato compito di promuovere il diritto all'istruzione in un contesto così delicato e complesso.

Le attività in didattica digitale integrata fungeranno da supporto e rinforzo agli interventi didattici garantiti al minore dalla struttura ospedaliera. In raccordo con il personale docente della sezione ospedaliera, il nostro Istituto si rende disponibile a garantire la continuità didattica e l'inclusione nella classe di appartenenza con collegamenti in videoconferenza.

- **Istruzione domiciliare**

L'Istruzione Domiciliare (ID) si propone di garantire il diritto/dovere all'apprendimento, nonché di prevenire le difficoltà degli alunni/alunne colpiti da gravi patologie o impediti a frequentare la scuola per gravi motivi di salute.
Agli alunni sottoposti a terapie domiciliari che ne impediscono la frequenza della scuola per un periodo di tempo non inferiore a trenta giorni anche non continuativi, la legge garantisce il servizio di istruzione domiciliare.
In tutti i casi in cui non può essere attivato un vero e proprio progetto di istruzione domiciliare (assenze inferiori ai 30 giorni), la scuola può attivare forme di didattica digitale integrata sincrona e asincrona, previa presentazione da parte delle famiglie di una certificazione medica che documenti l'impossibilità a frequentare la scuola. Il team docente valuterà caso per caso l'effettivo bisogno, tenendo conto della durata dell'assenza e dell'eventuale pregiudizio agli apprendimenti.
Gli alunni con sostegno didattico seguiranno le lezioni dal proprio domicilio in videoconferenza con l'aiuto della famiglia. L'insegnante di sostegno a scuola faciliterà l'interazione con il gruppo classe e garantirà il necessario supporto affinché l'intervento a distanza sia efficace e costante. La Didattica a distanza potrà prevedere oltre alle attività sincrone delle attività in modalità asincrona a cura dell'insegnante di sostegno e del team docente in modo da andare incontro maggiormente alle esigenze specifiche dell'alunno, coerentemente con il piano educativo individualizzato.