



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Fermi - Da Vinci"

Via G. Deledda, 2 - 09036 GUSPINI (SU) - Tel. 070/970051
(Cod. Mecc. CAIC88400R Cod. Fiscale 91013640924 Cod. Univoco UFGOCA)
PEO: caic88400r@istruzione.it -- PEC: caic88400r@pec.istruzione.it
sito web: www.istitutocomprensivoguspini.edu.it

**PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE
DEL CONSIGLIO DI CLASSE**

Anno scolastico: 202__/202__

Classe: _____ Sez. _____

Sede di _____

Docente Coordinatore: *Prof* _____

PRIMA PARTE: ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

<u>COMPOSIZIONE DELLA CLASSE</u>						
<i>N° alunni</i>	<i>femmine</i>	<i>maschi</i>	<i>ripetenti</i>	<i>con DSA</i>	<i>con disabilità</i>	<i>con altri BES</i>

<u>SITUAZIONE DI PARTENZA</u>							
1. Livello cognitivo							
Alto		Medio-alto		Medio		Medio-basso	
- Rilevato attraverso.....							

2. Impegno							
Soddisfacente		Accettabile		Discontinuo		Non adeguato	
<i>Eventuali altre osservazioni sull'impegno in classe e a casa</i>							

3. Partecipazione al dialogo educativo							
Attivo		Costruttivo		Continuo			
Dispersivo		Di disturbo		Discontinuo			
..... <i>Eventuali altre osservazioni sull'interesse e partecipazione alle attività</i>							

3. Livello comportamentale							
Disciplinato		Attento		Partecipa		Motivato	
Indisciplinato		Distratto		Passivo		Demotivato	
..... <i>Eventuali altre osservazioni sul comportamento e la frequenza</i>							

3. Rapporti interpersonali							
Disponibilità alla collaborazione			Alta		Media		Bassa
Osservazione delle regole			Alta		Media		Bassa
Disponibilità al confronto			Alta		Media		Bassa
Disponibilità ad un rapporto equilibrato			Alta		Media		Bassa
<i>Eventuali altre osservazioni sul comportamento e la frequenza</i>							

Fasce di livello		Alunni	Interventi
1^	Alunni n° ___ con conoscenze buone, abilità		di potenziamento/ampliamento

	sicure; affidabili ed autonomi nell'impegno		
2 [^]	alunni n° ___ con conoscenze ed abilità più che sufficienti; necessitano, a volte, di chiarimenti		di consolidamento/potenziamento
3 [^]	alunni n° ___ con conoscenze ed abilità appena sufficienti; difficoltà nel metodo di studio		di consolidamento/riallineamento
4 [^]	alunni n° ___ con conoscenze ed abilità carenti; metodo di lavoro da acquisire		di recupero / sostegno

<i>Casi particolari</i>	<i>Alunni</i>	<i>Interventi</i>
DSA		
Disturbi del comportamento		
Condizione di disabilità		
BES a causa di svantaggio sociale e culturale segnalati dagli operatori dei servizi sociali		
BES a causa di svantaggio sociale e culturale individuati sulla base di attente considerazioni didattiche e psicopedagogiche		
Altri BES		

PARTE SECONDA: OBIETTIVI FORMATIVI E COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Le competenze chiave sono metacompetenze e rappresentano la finalità dell'istruzione e sono un fattore unificante del curricolo; vi si possono iscrivere tutte le competenze di base. Alla loro formazione concorrono tutte le discipline.

Imparare ad imparare

- a)
- b).....
- c).....

Progettare

- a)
- b).....
- c).....

Comunicare

- a)
- b).....
- c).....

Collaborare e partecipare

- a)
- b).....
- c).....

Agire in modo autonomo e consapevole a) b)..... c).....
Risolvere problemi a) b)..... c).....
Individuare collegamenti e relazioni a) b)..... c).....
Acquisire e interpretare l'informazione a) b)..... c).....

EVENTUALI PERCORSI MULTIDISCIPLINARI/INTERDISCIPLINARI	
TITOLO	DISCIPLINE COINVOLTE

ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO

PARTE TERZA: METODI STRATEGIE E STRUMENTI

<u>METODOLOGIE DIDATTICHE</u>
.....

<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
Si fa riferimento ai criteri e alle griglie di valutazione adottata dal Collegio Docenti e inserite nel PTOF.

<u>ATTREZZATURE E STRUMENTI DIDATTICI</u>
.....

<u>PARTECIPAZIONE AD ATTIVITA' E PROGETTI CURRICOLARI ED EXTRA CURRICOLARI</u>		
PROGETTO O ATTIVITA'	TIPOLOGIA (curricolare o extra)	Alunni coinvolti (piccoli gruppi o tutta la classe)

<u>PROPOSTE PER USCITE E VISITE GUIDATE</u>			
DESTINAZIONE	DURATA	PERIODO	ACCOMPAGNATORI

<u>RAPPORTI SCUOLA-FAMIGLIA</u>
.....

Sezione: CURRICOLO DIGITALE

Aggiornato secondo le Linee guida 2022–2025 e il Quadro Europeo DigComp 2.2.

RIFERIMENTI NORMATIVI	Indicazioni Nazionali per il curriculum (D.M. 254/2012); Competenze Chiave europee (2018); Piano Nazionale Scuola Digitale; Piano Scuola 4.0 (DM 161/2022); Quadro europeo delle competenze digitali <i>DigComp 2.2</i> (2022); PTOF d'Istituto.
FINALITÀ GENERALI	Il curriculum digitale intende sviluppare competenze trasversali che permettano agli studenti di agire come cittadini digitali consapevoli, critici e responsabili . Attraverso l'uso guidato delle tecnologie, gli studenti imparano a: <ul style="list-style-type: none"> • ricercare e gestire informazioni in modo sicuro e attendibile; • comunicare e collaborare online rispettando le regole della netiquette; • creare contenuti digitali originali e significativi; • proteggere dati personali e benessere digitale; • applicare il pensiero computazionale per risolvere problemi reali; • riflettere sull'impatto etico, sociale e ambientale del digitale.
DESTINATARI	Classe
DISCIPLINE COINVOLTE	Tutte le discipline

AREE DI COMPETENZA (<i>DigComp 2.2</i>)					
Area DigComp 2.2	Descrizione dettagliata	Prima media	Seconda media	Terza media	Barrare se programmata
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Ricerca autonoma, selezione critica delle fonti, gestione responsabile e rielaborazione di informazioni digitali.	Ricerca guidata di dati e fonti semplici. Organizzazione e salvataggio di file.	Ricerca autonoma e valutazione attendibilità delle fonti. Rielaborazione dei dati.	Gestione avanzata di dati e report. Analisi critica delle fonti.	<input type="checkbox"/>
2. Comunicazione e collaborazione digitale	Partecipazione attiva e consapevole a piattaforme, forum e cloud, uso corretto degli strumenti digitali.	Utilizzo di piattaforme didattiche, posta scolastica, rispetto netiquette.	Collaborazione su cloud, forum, blog. Gestione di progetti a piccoli gruppi.	Moderazione discussioni online. Produzione di contenuti condivisi su blog, wiki.	<input type="checkbox"/>
3. Creazione di contenuti digitali	Produzione di testi multimediali, elaborazione immagini/audio/video, coding,	Semplici presentazioni, slideshow, scrittura digitale.	Produzione video, audio, storytelling digitale.	Siti web, prodotti multimediali complessi, coding testuale,	<input type="checkbox"/>

	creazione di presentazioni collaborative.		Primi passi nel coding visuale.	applicazioni base.	
4. Sicurezza e benessere digitale	Comprensione e applicazione di regole di sicurezza e privacy online, uso consapevole, prevenzione fake news e cyberbullismo, etica digitale.	Regole di sicurezza di base. Privacy e antifurto semplici.	Analisi rischi cyberbullismo, phishing, fake news. Difesa dati personali.	Strategie avanzate di sicurezza, consapevolezza etica.	<input type="checkbox"/>
5. Risoluzione dei problemi e pensiero computazionale	Sviluppo di strategie digitali, coding, robotica, utilizzo di software, problem solving interdisciplinare.	Risoluzione di problemi tecnici con guida.	Pensiero computazionale tramite coding. Gestione autonoma delle difficoltà.	Applicazione avanzata del problem solving, progetti digitali interdisciplinari.	<input type="checkbox"/>
6. Cittadinanza digitale e consapevolezza	Comportamenti etici e sostenibili, inclusione, legalità, consapevolezza impatto IA e nuove tecnologie.	Sensibilizzazione al rispetto e alla legalità online.	Analisi di casi etici. Inclusione e rispetto online.	Valutazione critica uso IA e tecnologie emergenti.	<input type="checkbox"/>

ATTIVITÀ e METODOLOGIE		
Attività prevista	Descrizione	Barrare se programmata
Ricerca guidata di informazioni online	Uso di Internet e motori di ricerca per reperire e valutare fonti.	<input type="checkbox"/>
Produzione testi e presentazioni digitali	Utilizzo di editor di testo, slideshow, piattaforme collaborative.	<input type="checkbox"/>
Creazione di materiali digitali collaborativi	Blog, podcast, storytelling, infografiche, ipertesti.	<input type="checkbox"/>
Fogli elettronici e statistica	Calcoli, rappresentazione e analisi dati.	<input type="checkbox"/>
Attività di coding e robotica	Percorsi di coding e utilizzo di strumenti di robotica educativa.	<input type="checkbox"/>

Collaborazione tra pari e scuole	Uso di posta elettronica, piattaforme cloud, gemellaggi e progetti eTwinning.	<input type="checkbox"/>
Cittadinanza digitale	Analisi di netiquette, privacy e cyberbullismo.	<input type="checkbox"/>
Didattiche innovative e strumenti digitali	Flipped classroom, cooperative learning, uso LIM e dispositivi STEM.	<input type="checkbox"/>
Uso account istituzionali e cloud	Accesso e lavoro su GSuite o Classroom.	<input type="checkbox"/>
App e software disciplinari	Utilizzo di app e programmi per inclusione e personalizzazione.	<input type="checkbox"/>

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE
Valutazione formativa: quiz online, osservazioni, feedback continui.
Valutazione sommativa: griglie per competenza digitale, prodotti multimediali, rubriche DigComp

Guspini.....

Il Coordinatore

Il Consiglio di Classe

COGNOME E NOME	DISCIPLINA	FIRMA
	Italiano e storia	
	Matematica e scienze	
	Geografia	
	Inglese	
	Francese	
	Musica	
	Tecnologia	
	Arte e Immagine	
	Ed. Fisica	
	IRC	
	Sostegno	
	Attività alternativa a IRC	