



**ISTITUTO OMNICOMPRESIVO STATALE**

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO GRADO, LICEO SCIENTIFICO

Sito web: [www.icpadula.edu.it](http://www.icpadula.edu.it)

**Sede AMMINISTRATIVA e LICEO SCIENTIFICO:** via Salita dei Trecento – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77130 – cod. mecc. SAPS070007 – C.F. 92006850652

e-mail: [saic86900d@istruzione.it](mailto:saic86900d@istruzione.it) – [saps070007@istruzione.it](mailto:saps070007@istruzione.it) – [saic86900d@pec.istruzione.it](mailto:saic86900d@pec.istruzione.it)

**Sede COMPRESIVO:** via Dante Alighieri 32 – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77052 – cod. mecc. SAIC86900D

E-mail: [saic86900d@istruzione.it](mailto:saic86900d@istruzione.it) – [saic86900d@pec.istruzione.it](mailto:saic86900d@pec.istruzione.it)

## Curricolo Digitale per il Primo Ciclo

Anno Scolastico 2025 / 2026

# Introduzione

Le **Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006** e la successiva **revisione 2018** individuano la **competenza digitale** tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, definendola come l'uso critico e responsabile delle tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

## Le Indicazioni Nazionali: dal 2012 al 2025

Le Indicazioni Nazionali 2025 rappresentano un'evoluzione significativa rispetto all'edizione 2012, introducendo una visione più articolata e contemporanea della competenza digitale.

La novità più rilevante è la **distinzione netta tra tecnologia e pensiero computazionale**: da un lato l'uso operativo degli strumenti digitali (navigare, comunicare, creare contenuti), dall'altro lo sviluppo del pensiero logico-algoritmico attraverso coding e programmazione, riconosciuti come competenze cognitive trasversali fondamentali, strettamente connesse alla matematica e alle scienze.

Per la prima volta, l'**Intelligenza Artificiale** entra esplicitamente nel curriculum scolastico: non solo come strumento da utilizzare, ma come fenomeno da comprendere nei suoi meccanismi di base, da valutare criticamente e da usare in modo consapevole e responsabile, con particolare attenzione alle implicazioni etiche.

La cittadinanza digitale viene rafforzata con maggiore enfasi su sicurezza online, protezione dei dati personali e privacy, contrasto alla disinformazione e alle fake news, sviluppo di capacità critiche nell'interpretazione dei contenuti digitali e partecipazione attiva e responsabile alla vita sociale attraverso le tecnologie.

Un cambiamento di prospettiva importante è il riconoscimento delle competenze digitali come competenze di base, alla stessa stregua di leggere, scrivere e fare di conto, con una progressione verticale chiara e strutturata dall'infanzia alla fine del primo ciclo.

Infine, viene introdotto il tema della sostenibilità digitale, collegando l'uso delle tecnologie agli obiettivi dell'Agenda 2030: consapevolezza dell'impatto ambientale del digitale (consumo energetico, rifiuti elettronici) e promozione di comportamenti sostenibili nell'utilizzo dei dispositivi.

## Questo curriculum: un approccio evoluto per il primo ciclo

Questo curriculum integra le **5 aree del DigComp 2.2** con le **innovazioni delle Indicazioni Nazionali 2025**, garantendo coerenza tra quadro europeo e normativa nazionale.

Il DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) è il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei cittadini e degli studenti, sviluppato dal Joint Research Centre della Commissione Europea. La versione 2.2 (2022) è l'aggiornamento più recente.

Esso articola la competenza digitale in **5 aree**:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati**
2. **Comunicazione e collaborazione**
3. **Creazione di contenuti digitali**
4. **Sicurezza**
5. **Soluzione di problemi**



## Curricolo digitale per la Scuola dell'Infanzia

Già nella scuola dell'infanzia, i bambini vengono in contatto diretto con le nuove tecnologie. È importante il supporto dell'adulto affinché essi possano familiarizzare con gli strumenti digitali migliorando la capacità di attenzione, riflessione e creatività.

<b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>			
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITA' PROPOSTE</b>	<b>RISORSE SUGGERITE</b>
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b>  <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere le principali funzionalità per poter navigare sul Web.</li><li>• Conoscere le icone dei principali strumenti di comunicazione.</li><li>• Saper utilizzare tasti, pulsanti, icone, comandi vocali.</li><li>• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, al computer, con la Digital Board o i tavoli interattivi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzo degli strumenti a disposizione nella scuola.</li><li>• Utilizzo delle icone su un dispositivo.</li><li>• Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">YouTube Kids</a>, in cui è possibile individuare i contenuti visualizzabili in base all'età.</li><li>• Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.</li></ul>

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b>  <b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>  <b>2.5 Netiquette</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.</li><li>• Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guardare immagini, brevi video e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.</li><li>• Descrivere ciò che vede sui dispositivi digitali.</li><li>• Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">YouTube Kids</a></li><li>• Kahoot kids</li><li>• Siti web di giochi interattivi proposti dai docenti.</li><li>• Codeweek.</li><li>• Schede didattiche e libri digitali.</li></ul>

## AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>3.1. Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.</li> <li>• Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.</li> <li>• Sperimentare semplici programmi o applicazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare un disegno con software/apps di grafica.</li> <li>• Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente nello spazio con semplici comandi: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera.</li> <li>• Utilizzo di giochi didattici con drag and drop.</li> </ul>	<p><b>Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BeeBot</li> <li>• Lego Spike Essentials</li> <li>• <a href="#">ScratchJr</a></li> <li>• <a href="#">code.org</a></li> <li>• CodyRoby</li> <li>• <a href="#">Wordwall</a></li> <li>• <a href="#">LearningApps</a></li> </ul> <p><b>Grafica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint</li> <li>• App di disegno</li> <li>• Pixel Ar</li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere;</b></p> <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi impostate dai docenti/genitori.</li> <li>• Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accedere ad un dispositivo mediante codice numerico.</li> <li>• Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</li> <li>• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risorse online per l'alfabetizzazione e per i bambini sulla sicurezza online.</li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo.</li> <li>• Regolare il volume del dispositivo in uso.</li> <li>• Accendere e spegnere un dispositivo.</li> <li>• Conoscere semplici software didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema più importanti.</li> <li>• Utilizzare in modo creativo applicativi e giochi digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Robotica educativa con Bee Bot</li> <li>• Robotica educativo con Lego Spike Essential</li> <li>• CodyRoby</li> </ul>

### Obiettivi di apprendimento - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare gli strumenti digitali.
- Guardare immagini, video e documentari sugli strumenti digitali a disposizione a scuola.
- Utilizzare semplici apps utilizzando gli strumenti digitali a scuola.
- Utilizzare le nuove tecnologie per attività ludiche e in modo creativo.

Al termine della scuola dell'infanzia l'alunno:

- Dimostra interesse per gli strumenti digitali a disposizione a scuola.
- Esegue giochi di tipo logico, linguistico, matematico con gli strumenti a disposizione a scuola.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione utilizzando anche le tecnologie digitali a disposizione a scuola.

# Curricolo digitale per la Scuola Primaria

## Classi Prima e Seconda

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b>  <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscerne le funzioni e saperli utilizzare.</li><li>• Trovare informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.</li><li>• Individuare e utilizzare applicativi e software presenti sui dispositivi a scuola.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura.</li><li>• Individuare file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.</li><li>• Effettuare semplici ricerche online con il supporto dell'insegnante.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <a href="#">Utilizzare le parti del computer</a> acquisendo dimestichezza nell'<a href="#">accendere e spegnere il pc.</a></li><li>- Utilizzare tastiera e mouse.</li></ul>

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Netiquette</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare gli strumenti digitali in ambienti protetti.</li> <li>• Conoscere dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette).</li> <li>• Conoscere le principali parti che compongono un messaggio online (mittente, destinatario, oggetto, contenuto.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardare immagini, brevi video e documentari educativi con la presenza dell'insegnante.</li> <li>• Imparare a scrivere ed inviare una mail.</li> <li>• Partecipare e interagire, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video correttamente.</li> <li>• Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, in ambienti protetti.</li> <li>• Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot Kids</li> <li>• <a href="#">YouTube Kids</a> canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base all'età.</li> <li>• Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.</li> <li>• <a href="#">"Manifesto della Comunicazione Non Ostile"</a> (con schede didattiche).</li> </ul>

### AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e modificare contenuti semplici.</li> <li>• Scegliere modalità adeguate per modificare e integrare contenuti trovati online e crearne di nuovi utilizzando diversi applicativi.</li> <li>• Eseguire semplici istruzioni digitali per eseguire un compito.</li> <li>• Riconoscere un contenuto multimediale e saperlo utilizzare per compiere un'attività.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare giochi didattici digitali.</li> <li>• Creare disegni con app di grafica.</li> <li>• Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici sotto la supervisione dell'insegnante.</li> <li>• Riprodurre disegni digitali usando diversi applicativi.</li> <li>• Partecipare alla Codeweek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Paint</a></li> <li>- Scratch</li> <li>- Thinglink</li> <li>- <a href="#">Wordwall</a></li> <li>- <a href="#">Digitools</a></li> <li>- <a href="#">Codeweek</a></li> <li>- <a href="#">ScratchJr</a></li> <li>- <a href="#">code.org</a></li> <li>- <a href="#">Learningapps</a></li> <li>- <a href="#">Panquiz</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>Proteggere la salute e il benessere;</b></p> <p><b>Proteggere l'ambiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e rispettare le regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.</li> <li>• Conoscere e utilizzare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)</li> <li>• Conoscere alcune tecniche per evitare rischi alla salute online (riduzione del tempo di utilizzo, moderare la luminosità, adottare una postura corretta..)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere, utilizzando applicativi digitali, sui tempi e le modalità di utilizzo dei media.</li> <li>• Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare cartelloni o infografiche.</li> <li>• Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un contenuto digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Internet matters</a></li> <li>• <a href="#">Strumenti di protezione e sicurezza su internet per bambini.</a></li> <li>• <a href="#">"Cittadinanza digitale"</a></li> <li>• <a href="#">"Il gioco delle emozioni per bambini"</a></li> <li>• <a href="#">Digiface by La Digitale</a></li> <li>• <a href="#">Avatar Maker</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere vari dispositivi digitali e le loro parti fondamentali.</li> <li>● Utilizzare le funzioni base dei dispositivi digitali presenti a scuola.</li> <li>● Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (per guardare brevi video online, fare una ricerca guidata sul web...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Saper accendere e spegnere monitor, pc e SmartTV.</li> <li>● Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.</li> <li>● Utilizzare sui dispositivi presenti a scuola vari applicativi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Le parti del computer</a></li> <li>● <a href="#">Accendere e spegnere il pc</a></li> <li>● Mouse, icone dello schermo e tastiera.</li> <li>● Lego Spike Essentials</li> </ul>

**Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:**

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e sperimentare giochi didattici.
- Scrivere semplici parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera e conoscere le icone sullo schermo.

**Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:**

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.

## Classi Terza, Quarte e Quinte

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed utilizzare semplici modalità di archiviazione delle informazioni</li> <li>• Trovare informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete.</li> <li>• Organizzare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali.</li> <li>• Salvare un documento o file in una cartella.</li> <li>• Avviare la procedura per stampare un documento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare un motore di ricerca</li> <li>• Individuare una specifica cartella sul desktop, aprire e visionarne i contenuti.</li> <li>• Utilizzare in modo corretto la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">In rete con la testa</a></li> <li>- <a href="#">Ricerche maestre</a></li> <li>- Ricerche in rete</li> <li>- <a href="#">WordWall</a></li> <li>- Kahoot</li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Netiquette</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione attraverso i supporti digitali (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)</li> <li>• Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario, oggetto, contenuto).</li> <li>• Utilizzare un linguaggio appropriato (netiquette)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione (apps, mail).</li> <li>• Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità.</li> <li>• Utilizzare lavagne digitali.</li> <li>• Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Thinglink</li> <li>• <a href="#">Attività di cittadinanza digitale</a></li> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> <li>• Applicazioni di Google</li> <li>• <a href="#">Whiteboard</a></li> </ul>

### AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>Copyright e licenze</b></p> <p><b>Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuti digitali da creare.</li> <li>● Utilizzare software e vari applicativi per la creazione di semplici contenuti digitali</li> <li>● Utilizzare in modo semplice la formattazione del testo.</li> <li>● Completare la presentazione multimediale sulla scorta di un modello fornito dal docente.</li> <li>● Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online.</li> <li>● Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni.</li> <li>● Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scrivere un testo in formato digitale.</li> <li>● Ideare un breve racconto per immagini utilizzando applicativi online.</li> <li>● Completare una breve presentazione utilizzando i modelli proposti.</li> <li>● Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice.</li> <li>● Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online.</li> <li>● Elaborare una semplice mappa concettuale partendo da un testo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">StoryJumper</a></li> <li>- Thinglink</li> <li>- Genialy</li> <li>- <a href="#">BookCreator</a></li> <li>- <a href="#">Canva</a></li> <li>- <a href="#">Ed Puzzle</a></li> <li>- <a href="#">CodeWeek</a></li> <li>- <a href="#">L'ora del codice</a></li> <li>- <a href="#">ScratchJr</a></li> <li>- <a href="#">code.org</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>Proteggere la salute e il benessere</b></p> <p><b>Proteggere l'ambiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</li> <li>• Sapere che molti servizi online utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari.</li> <li>• Proteggere i dispositivi che si utilizzano e i contenuti digitali.</li> <li>• Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli degli altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e rispettare i vari regolamenti dell'Istituto sull'uso dei dispositivi digitali.</li> <li>• Scegliere password sicure</li> <li>• Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</li> <li>• Riconoscere e sapere limitare i momenti di utilizzo di strumenti digitali durante la giornata per preservare il proprio benessere e la propria salute.</li> <li>• Eliminare le password salvate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Cosa è Internet (schede didattiche)</a></li> <li>• <a href="#">Vivi Internet al meglio</a></li> <li>• <a href="#">Il potere delle Parole</a></li> <li>• <a href="#">Impronta digitale</a></li> <li>• <a href="#">Space Shelter (proteggersi online)</a></li> <li>• <a href="#">Detective per un giorno</a></li> <li>• <a href="#">I super Errori nel Web</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i vari dispositivi digitali e le loro parti fondamentali.</li> <li>● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi digitali.</li> <li>● Utilizzare semplici software didattici per il coding.</li> <li>● Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione di piccoli problemi tecnici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei vari dispositivi digitali.</li> <li>● Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi a quella dell'Istituto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Escape Room</a></li> <li>● <a href="#">Digital storytelling</a></li> <li>● <a href="#">Canva</a></li> </ul>

### Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la SmartTV in classe.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dall'insegnante.
- Utilizzare semplici elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire ricerche online sotto la guida dell'insegnante.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding).

### Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe concettuali.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire ricerche online sotto la guida dell'insegnante.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding).

**Al termine della classe QUINTA l'alunno è in grado di:**

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta.
- Utilizzare la rete, con la guida del docente, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e gioco.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione multimediale.

## Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

**Al termine della SCUOLA PRIMARIA l'alunno:**

- Conosce gli elementi basilari che compongono un pc.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti in formato digitale.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per cercare, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti sicuri.
- Conosce i principi base del coding.
- Mette in atto pratiche per ridurre il proprio tempo online per proteggere il proprio benessere e la propria salute.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti online.</li> <li>• Accedere a dati/informazioni su siti e pagine web e saperli valutare.</li> <li>• Saper riconoscere e informazioni attendibili e distinguerle da quelle non attendibili (fake news), da fatti, opinioni e teorie.</li> <li>• Organizzare dati e contenuti per archivarli per poi recuperarli successivamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricercare informazioni in virtù della guida del docente.</li> <li>• Utilizzare semplici strategie di ricerca delle informazioni (attraverso l'uso delle parole chiave, dei più comuni browser, dei campi della ricerca avanzata).</li> <li>• Individuare informazioni affidabili.</li> <li>• Lavorare per riconoscere informazioni attendibili e saperle distinguere da quelle non attendibili.</li> <li>• Identificare argomenti di interesse online, sapersi orientare all'interno di molteplici informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Motori di ricerca</a></li> <li>• <a href="#">Focus Junior</a></li> <li>• <a href="#">Come usare Google per trovare informazioni</a></li> <li>• <a href="#">Fake News</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Netiquette</b></p> <p><b>Gestire l'identità digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere che cos'è un'identità digitale.</li> <li>• Interagire utilizzando le più diffuse tecnologie digitali.</li> <li>• Individuare gli strumenti digitali più adatti per svolgere un determinato compito in un contesto specifico.</li> <li>• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti rispettando le regole della Netiquette.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia online e sui rischi a ciò collegati.</li> <li>• Inviare e-mail inserendo destinatario, oggetto, testo, contenuto ed eventuali allegati.</li> <li>• Partecipare ad un'attività di scrittura collaborativa con uso messaggi/correzioni in documento condiviso.</li> <li>• Scaricare documenti di diverso formato (immagini, file word, PDF) ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli per poi utilizzarli.</li> <li>• Caricare e condividere un documento.</li> <li>• Organizzare i documenti in cartelle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot</li> <li>• Lavagne condivise</li> <li>• Genialy</li> <li>• Canva</li> <li>• <a href="#">Avatar Maker</a></li> <li>• <a href="#">La Netiquette: regole per scrivere</a></li> </ul>

### AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>Copyright e licenze</b></p> <p><b>Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizzare prodotti multimediali di vario tipo sia individualmente che in modalità collaborativa.</li> <li>Utilizzare strumenti online di programmazione per eseguire istruzioni impartite dal docente (coding).</li> <li>Utilizzare strumenti supportati dall'Intelligenza Artificiale in modo consapevole, proficuo e fattivo per lo studio e l'apprendimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare materiali con diversi formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, poster, infografiche, Podcast).</li> <li>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari modelli modificando grafica e contenuto.</li> <li>Realizzare un breve video con software online.</li> <li>Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini rispettando i diritti d'autore.</li> <li>Partecipare ad attività e di coding e di programmazione digitale.</li> <li>Utilizzare piattaforme di coding (Scratch).</li> <li>Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Storyjumper</a></li> <li><a href="#">Storyboard That</a></li> <li><a href="#">Power Point Canva</a></li> <li><a href="#">Creazione di poster / infografiche con Canva</a></li> <li><a href="#">Genially</a></li> <li>Book Creator</li> <li><a href="#">Infografica sui diritti di autore</a></li> <li>ChatterPix</li> <li><a href="#">Chat Animator</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>Proteggere la salute e il benessere;</b></p> <p><b>Proteggere l'ambiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.</li> <li>● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo degli strumenti digitali.</li> <li>● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.</li> <li>● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (ad esempio i rischi legati alla pubblicazione di immagini/video personali).</li> <li>● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzando per troppo tempo gli strumenti digitali.</li> <li>● Adottare semplici abitudini sostenibili per proteggere l'ambiente (usare funzioni di risparmio energetico...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Leggere e riflettere sulle norme contenute nel regolamento d'Istituto.</li> <li>● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.</li> <li>● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali come poster e info-grafiche.</li> <li>● Analizzare in modalità collaborativa e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi e degli strumenti digitali.</li> <li>● Stabilire delle regole per un uso sano e sostenibile de gli strumenti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Cybersecurity</a></li> <li>● <a href="#">Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</a></li> <li>● <a href="#">Generazioni connesse</a></li> <li>● <a href="#">Il potere delle parole</a></li> <li>● <a href="#">Manifesto della comunicazione non ostile</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Identificare i divari di competenze digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola.</li> <li>● Individuare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici.</li> <li>● Saper selezionare gli strumenti digitali adeguati per svolgere compiti specifici, anche utilizzando strumenti supportati dall'Intelligenza Artificiale.</li> <li>● Comprendere e risolvere semplici problemi di accessibilità.</li> <li>● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per svolgere diversi compiti (consegne, lavorare in modo collaborativo a distanza, ...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi in utilizzo a scuola.</li> <li>● Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi della scuola e sapersi collegare.</li> <li>● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze studio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Uso dei dispositivi a scuola</a></li> <li>● <a href="#">Animate Avatar</a></li> <li>● <a href="#">Canva</a></li> <li>● Genialy</li> <li>● <a href="#">Creare e animare personaggi online</a></li> </ul>

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca per cercare informazioni, dati e contenuti online.</li> <li>• Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti online.</li> <li>• Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser.</li> <li>• Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più fonti online selezionando le più pertinenti e attendibili.</li> <li>• Saper riconoscere i principali elementi hardware e software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed utilizzare i più comuni e utilizzati motori di ricerca.</li> <li>• Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca.</li> <li>• Individuare informazioni e riferimenti attendibili e affidabili anche attraverso l'Intelligenza Artificiale.</li> <li>• Organizzare, da solo o in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale.</li> <li>• Identificare in siti e piattaforme online gli argomenti di interesse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Motori di ricerca</a></li> <li>• <a href="#">Focus Junior</a></li> <li>• <a href="#">Come usare Google per trovare informazioni</a></li> <li>• Primi passi con l'AI</li> <li>• <a href="#">Fake News</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Netiquette</b></p> <p><b>Gestire l'identità digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione per studiare in modo collaborativo online.</li> <li>• Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca, anche attraverso presentazioni multimediali, video, infografiche.</li> <li>• Utilizzare strumenti digitali (anche quelli supportati dall'Intelligenza Artificiale) per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.</li> <li>• Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (Cc e Ccn, inserire allegati di vario formato).</li> <li>• Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) anche in modo collaborativo e a distanza.</li> <li>• Creare ed utilizzare diversi strumenti digitali per sottoporre quiz ai compagni.</li> <li>• Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Avatar Maker</a></li> <li>• <a href="#">La Netiquette: regole per scrivere</a></li> <li>• <a href="#">Consapevoli in rete</a></li> <li>• <a href="#">Canva</a></li> <li>• <a href="#">DigiPad</a></li> <li>• <a href="#">Genially</a></li> <li>• <a href="#">Parole ostili</a></li> </ul>

### AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>Copyright e licenze</b></p> <p><b>Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare prodotti multimediali di vario genere (poster, presentazioni, infografiche, video) individualmente e in modalità collaborativa.</li> <li>• Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche</li> <li>• Conoscere e rispettare i diritti d'autore.</li> <li>• Attribuire le fonti da cui si prende materiale online.</li> <li>• Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto anche attraverso strumenti supportati dall'Intelligenza Artificiale.</li> <li>• Realizzare filmati e video con software e applicazioni.</li> <li>• Creare storie e far interagire i personaggi.</li> <li>• Partecipare a manifestazioni di coding (Codeweek).</li> <li>• Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali anche utilizzando gli strumenti digitali supportati dall'Intelligenza Artificiale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Storyjumper</a></li> <li>• <a href="#">Book creator</a></li> <li>• <a href="#">Storyboard That</a></li> <li>• <a href="#">Podcast</a></li> <li>• <a href="#">Creazione di poster / giornale / infografica con Canva</a></li> <li>• <a href="#">Book Creator - Istruzioni</a></li> <li>• <a href="#">Chat Animator</a></li> <li>• <a href="#">Pixabay immagini free</a></li> <li>• <a href="#">Google Earth</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>Proteggere la salute e il benessere;</b></p> <p><b>Proteggere l'ambiente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.</li> <li>● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.</li> <li>● Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali.</li> <li>● Distinguere l'ambiente digitale da quello reale.</li> <li>● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy.</li> <li>● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano gli strumenti digitali per troppo tempo.</li> <li>● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili per proteggere l'ambiente (usare funzioni di risparmio energetico...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Leggere e riflettere sulle norme del regolamento d'Istituto.</li> <li>● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.</li> <li>● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (poster, presentazioni, video, infografiche).</li> <li>● Stabilire delle regole per un uso sano e sostenibile degli strumenti digitali, anche di quelli supportati dall'Intelligenza Artificiale.</li> <li>● Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale.</li> <li>● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato</li> <li>● Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Come difendersi dal Phishing</a></li> <li>● <a href="#">Cybersecurity</a></li> <li>● <a href="#">Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</a></li> <li>● <a href="#">Sicurezza in rete</a></li> <li>● <a href="#">Crittografare i nostri dati</a></li> <li>● <a href="#">Agenda 2030</a></li> <li>● <a href="#">Generazioni connesse</a></li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> <p><b>Identificare i divari di competenze digitali</b></p>	<p>individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</p> <p>individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati, anche quelli supportati dall'Intelligenza Artificiale.</p> <p>comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.</p> <p>riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</li> <li>● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di studio.</li> <li>● Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici.</li> <li>● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni.</li> <li>● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.</li> <li>● Utilizzare in modo consapevole e responsabile strumenti dell'Intelligenza Artificiale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Animate Avatar</a></li> <li>● <a href="#">Canva</a></li> <li>● Lego Spike Essentials</li> <li>● <a href="#">Creare e animare personaggi online</a></li> <li>● <a href="#">Kahoot</a></li> <li>● <a href="#">Panquiz</a></li> <li>● <a href="#">Quizlet</a></li> </ul>

**AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:**

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare gli strumenti digitali supportati dall'Intelligenza Artificiale.
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e gioco.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**PROF. SSA PAOLA MIGALDI**

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa*

*ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.L. 39/93*

<b>TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>Al termine della Scuola dell'INFANZIA</b>	<b>Al termine della Scuola PRIMARIA</b>	<b>Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle nuove tecnologie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer.</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.</li> <li>• Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.</li> <li>• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni, anche con strumenti digitali che utilizzano l'Intelligenza Artificiale.</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e gioco.</li> <li>• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle nuove tecnologie.</li> </ul>



**ISTITUTO OMNICOMPRESIVO STATALE**

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO GRADO, LICEO SCIENTIFICO

Sito web: [www.icpadula.edu.it](http://www.icpadula.edu.it)

**Sede AMMINISTRATIVA e LICEO SCIENTIFICO:** via Salita dei Trecento – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77130 – cod. mecc. SAPS070007 – C.F. 92006850652

e-mail: [saic86900d@istruzione.it](mailto:saic86900d@istruzione.it) – [saps070007@istruzione.it](mailto:saps070007@istruzione.it) – [saic86900d@pec.istruzione.it](mailto:saic86900d@pec.istruzione.it)

**Sede COMPRENSIVO:** via Dante Alighieri 32 – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77052 – cod. mecc. SAIC86900D

E-mail: [saic86900d@istruzione.it](mailto:saic86900d@istruzione.it) – [saic86900d@pec.istruzione.it](mailto:saic86900d@pec.istruzione.it)

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Anno Scolastico 2025/2026

## 1. PREMESSA

### 1.1 Natura verticale del curriculum digitale

Il presente documento definisce un **curricolo digitale verticale** comune a tutti gli indirizzi del Liceo Scientifico per il secondo ciclo di istruzione, articolato per primo biennio, secondo biennio e quinto anno, in linea con il framework europeo **DigComp 2.2** e le Indicazioni Nazionali.

Data la natura verticale e trasversale del curriculum, le competenze digitali vengono presentate in modo **unitario e integrato**, indicando come si sviluppano progressivamente attraverso l'uso delle tecnologie in tutte le discipline.

### **Nota importante sugli indirizzi con Informatica curriculare:**

Negli indirizzi **Scienze Applicate** e **Data Science & AI**, l'insegnamento curriculare dell'Informatica rappresenta un **arricchimento e approfondimento** delle competenze digitali previste in questo curricolo verticale. Le competenze sviluppate nelle ore di Informatica si integrano e potenziano le competenze trasversali qui descritte, offrendo agli studenti di questi indirizzi opportunità formative aggiuntive e specialistiche in ambito informatico e computazionale.

Nel prosieguo del documento non si farà distinzione tra i vari indirizzi nella descrizione delle competenze digitali comuni, che rappresentano il **livello base di competenza digitale** che tutti gli studenti del Liceo devono conseguire.

## 2. QUADRO DI RIFERIMENTO

---

### 2.1 Framework DigComp 2.2

Le competenze digitali sono articolate in cinque aree:

- **Area 1:** Alfabetizzazione su informazioni e dati
- **Area 2:** Comunicazione e collaborazione
- **Area 3:** Creazione di contenuti digitali
- **Area 4:** Sicurezza
- **Area 5:** Risolvere problemi

### 2.2 Livelli di competenza attesi

Periodo	Livello DigComp	Descrizione
<b>Primo Biennio</b> (Classi 1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> ) (Classe 1 <sup>a</sup> quadriennale)	Base (2-3)	Sviluppo competenze essenziali con attività guidate
<b>Secondo Biennio</b> (Classi 3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup> ) (Classe 2 <sup>a</sup> e 3 <sup>a</sup> quadriennale)	Intermedio-Avanzato (4-6)	Autonomia crescente e gestione della complessità
<b>Quinto Anno</b> (Classe 5 <sup>a</sup> ) (Classe 4 <sup>a</sup> quadriennale)	Avanzato-Specializzato (7-8)	Capacità di innovazione e pensiero critico

### 3. PRIMO BIENNIO (Classi Prima e Seconda)

---

*Nel primo biennio si pongono le basi delle competenze digitali trasversali, sviluppando consapevolezza e autonomia nell'uso delle tecnologie per l'apprendimento.*

#### AREA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

##### Competenza 1.1 - Navigare, ricercare e valutare informazioni

###### Obiettivi:

- ♦ Utilizzare motori di ricerca con operatori base e avanzati
- ♦ Distinguere e valutare l'attendibilità delle fonti online
- ♦ Organizzare bookmark e risorse digitali
- ♦ Utilizzare piattaforme didattiche (registro elettronico, LMS)
- ♦ Confrontare informazioni da fonti diverse

#### AREA 2: Comunicazione e collaborazione

##### Competenza 2.1 - Comunicare e collaborare online

###### Obiettivi:

- ♦ Utilizzare email in modo appropriato
- ♦ Partecipare a videoconferenze e classi virtuali
- ♦ Rispettare la netiquette
- ♦ Collaborare su documenti condivisi
- ♦ Commentare e revisionare lavori altrui online

#### AREA 3: Creazione di contenuti digitali

##### Competenza 3.1 - Produrre contenuti digitali e multimediali

###### Obiettivi:

- ♦ Utilizzare elaboratori di testo con formattazione avanzata

- ♦ Creare presentazioni multimediali efficaci
- ♦ Utilizzare fogli di calcolo per calcoli e grafici
- ♦ Gestire file e cartelle (cloud e locale)
- ♦ Editare immagini digitali base
- ♦ Creare mappe concettuali digitali
- ♦ Registrare e editare audio base

**Integrazione disciplinare:** Italiano (relazioni), Storia (ricerche), Scienze (report laboratorio), Matematica (grafici), Lingue (presentazioni)

## **AREA 4: Sicurezza**

### **Competenza 4.1 - Proteggere dispositivi, dati e identità digitale**

#### **Obiettivi:**

- ♦ Creare e gestire password sicure
- ♦ Riconoscere phishing e tentativi di frode
- ♦ Gestire la privacy sui social network
- ♦ Comprendere i rischi del cyberbullismo
- ♦ Gestire l'identità e la reputazione digitale
- ♦ Comprendere tracciamento online e cookies

## **AREA 5: Risolvere problemi**

### **Competenza 5.1 - Problem solving digitale base**

#### **Obiettivi:**

- ♦ Risolvere problemi tecnici semplici
- ♦ Utilizzare tutorial e guide online
- ♦ Chiedere aiuto in modo appropriato
- ♦ Valutare le proprie competenze digitali

## 4. SECONDO BIENNIO (Classi Terza e Quarta)

---

*Il secondo biennio consolida e approfondisce le competenze digitali, sviluppando autonomia critica e capacità avanzate di utilizzo degli strumenti digitali.*

### AREA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

#### Competenza 1.2 - Ricerca avanzata, fact-checking e gestione dati complessi

##### Obiettivi:

- ♦ Utilizzare database scientifici e accademici
- ♦ Applicare tecniche di fact-checking
- ♦ Identificare fake news e disinformazione
- ♦ Riconoscere bias algoritmici
- ♦ Gestire bibliografie digitali (Zotero, Mendeley)
- ♦ Organizzare ricerche complesse interdisciplinari
- ♦ Comprendere concetti di Big Data
- ♦ Interpretare visualizzazioni dati complesse

### AREA 2: Comunicazione e collaborazione

#### Competenza 2.2 - Collaborazione avanzata e comunicazione professionale

##### Obiettivi:

- ♦ Gestire progetti complessi con strumenti collaborativi
- ♦ Utilizzare strumenti di project management
- ♦ Coordinare lavori di gruppo online (sincrono/asincrono)
- ♦ Partecipare a comunità educative online
- ♦ Gestire comunicazioni formali e professionali
- ♦ Creare e gestire portfolio digitali

## **AREA 3: Creazione di contenuti digitali**

### **Competenza 3.2 - Contenuti complessi e multimediali interattivi**

#### **Obiettivi:**

- ♦ Creare video didattici con montaggio avanzato
- ♦ Produrre podcast professionali
- ♦ Sviluppare infografiche e visualizzazioni dati
- ♦ Utilizzare fogli di calcolo per analisi avanzate
- ♦ Creare presentazioni interattive
- ♦ Sviluppare siti web con HTML e CSS
- ♦ Creare e-book e pubblicazioni digitali
- ♦ Produrre reportage multimediali

**Integrazione disciplinare:** Storia (timeline, documentari), Scienze (simulazioni), Filosofia (podcast), Matematica/Fisica (modelli interattivi), Italiano (e-book, blog)

## **AREA 4: Sicurezza**

### **Competenza 4.2 - Sicurezza avanzata, GDPR ed etica digitale**

#### **Obiettivi:**

- ♦ Comprendere crittografia e protocolli sicuri
- ♦ Utilizzare autenticazione a due fattori
- ♦ Proteggersi da malware, ransomware, social engineering
- ♦ Comprendere GDPR e diritti digitali
- ♦ Conoscere copyright e licenze Creative Commons
- ♦ Gestire benessere digitale
- ♦ Contrastare il cyberbullismo

## **AREA 5: Risolvere problemi**

## **Competenza 5.2 - Pensiero computazionale e problem solving avanzato**

### **Obiettivi:**

- ♦ Scomporre problemi complessi
- ♦ Riconoscere pattern e astrarre
- ♦ Progettare soluzioni algoritmiche
- ♦ Applicare debugging sistematico
- ♦ Valutare efficacia di diverse soluzioni
- ♦ Adattarsi a nuovi strumenti in autonomia

## **5. QUINTO ANNO (Classe Quinta)**

---

*Nel quinto anno si consolidano le competenze digitali in prospettiva orientativa, sviluppando capacità critiche, creative e innovative per la società digitale e il proseguimento degli studi.*

### **AREA 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati**

#### **Competenza 1.3 - Data literacy avanzata e cultura dei dati**

##### **Obiettivi:**

- ♦ Comprendere Big Data e intelligenza artificiale
- ♦ Interpretare analisi statistiche complesse
- ♦ Riconoscere bias in dati e algoritmi
- ♦ Utilizzare open data per ricerche
- ♦ Comprendere implicazioni etiche dei dati
- ♦ Valutare modelli predittivi e sistemi automatizzati

## AREA 2: Comunicazione e collaborazione

### Competenza 2.3 - Cittadinanza digitale attiva

#### Obiettivi:

- Comprendere democrazia digitale ed e-government
- Partecipare a dibattiti pubblici online
- Riconoscere manipolazione e propaganda online
- Utilizzare piattaforme di civic engagement
- Sviluppare presenza digitale professionale
- Comprendere impatto sociale delle tecnologie

## AREA 3: Creazione di contenuti digitali

### Competenza 3.3 - Contenuti innovativi e progetti complessi

#### Obiettivi:

- ♦ Sviluppare progetti multimediali interdisciplinari
- ♦ Utilizzare strumenti di automazione
- ♦ Creare portfolio professionale per orientamento
- ♦ Progettare presentazioni per l'Esame di Stato
- ♦ Documentare progetti in modo professionale
- ♦ Applicare principi di design thinking

**Focus Esame di Stato:** Elaborato digitale interdisciplinare, presentazioni multimediali per il colloquio, portfolio PCTO

## **AREA 4: Sicurezza**

### **Competenza 4.3 - Etica digitale, sostenibilità e responsabilità**

#### **Obiettivi:**

- ♦ Comprendere implicazioni etiche dell'AI
- ♦ Valutare sostenibilità ambientale del digitale
- ♦ Riflettere su digital divide e inclusione
- ♦ Analizzare privacy e sorveglianza digitale
- ♦ Comprendere impatto delle tecnologie emergenti
- ♦ Assumere comportamenti responsabili online

## **AREA 5: Risolvere problemi**

### **Competenza 5.3 - Innovazione e apprendimento permanente**

#### **Obiettivi:**

- ♦ Utilizzare tecnologie emergenti creativamente
- ♦ Proporre soluzioni innovative a problemi reali
- ♦ Sviluppare competenze imprenditoriali digitali
- ♦ Valutare criticamente nuove tecnologie
- ♦ Apprendere autonomamente nuovi strumenti
- ♦ Coltivare mentalità orientata all'innovazione

## 6. SUGGERIMENTI DI INTEGRAZIONE CURRICOLARE

---

Disciplina	Integrazione digitale
Italiano	Scrittura collaborativa, podcast, blog, digital storytelling
Latino	Dizionari digitali, database testuali, mappe concettuali
Matematica	Software calcolo, visualizzazione grafici, simulazioni
Fisica	Simulazioni, analisi dati laboratorio
Scienze	Modelli 3D, database biologici, analisi dati
Storia/Filosofia	Timeline interattive, mappe concettuali, podcast
Lingue	Piattaforme e-learning, podcast, comunicazione online
Disegno	CAD, modellazione 3D, grafica digitale

## 7. VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

---

La valutazione delle competenze digitali, per sua natura trasversale, si configura come un processo **integrato e distribuito** che avviene in seno alle singole discipline curriculari. Non essendo prevista una disciplina specifica dedicata alle competenze digitali nell'indirizzo tradizionale, ciascun docente è chiamato a valutare

l'acquisizione e lo sviluppo di tali competenze all'interno della propria materia, secondo modalità coerenti con gli obiettivi disciplinari e interdisciplinari.

### 7.1 Modalità e strumenti valutativi

All'interno delle diverse discipline, i docenti utilizzano una pluralità di strumenti per rilevare lo sviluppo delle competenze digitali: **portfolio digitali** che documentano il percorso di crescita dello studente; **rubric di competenza** strutturate secondo i livelli DigComp 2.2; **progetti pratici** che integrano competenze disciplinari e digitali; **autovalutazione** per sviluppare consapevolezza metacognitiva; **osservazione sistematica** dei comportamenti digitali quotidiani; **peer assessment** per favorire il pensiero critico nelle attività collaborative.

### 7.2 Documentazione e certificazione

Le competenze digitali acquisite vengono documentate nel **curriculum dello studente**, allegato al diploma finale, che riporta le esperienze significative, i progetti realizzati e le competenze sviluppate nel corso del quinquennio.

La scuola, in quanto **EIPASS Center**, offre agli studenti la possibilità di conseguire certificazioni informatiche riconosciute a livello internazionale attraverso il programma EIPASS (European Informatics Passport), che attesta formalmente le competenze digitali acquisite secondo standard europei condivisi.

Le certificazioni EIPASS rappresentano un valore aggiunto al percorso formativo curricolare, fornendo un riconoscimento spendibile in ambito universitario e lavorativo, e supportando lo studente nel proprio percorso di orientamento e crescita professionale.

## 8. RISORSE E STRUMENTI

---

### Dotazioni:

- Laboratori informatici
- LIM/Monitor interattivi
- Piattaforma e-learning (Google Classroom)
- Google Workspace for Education
- Wi-Fi e connessione ad alta velocità

## 9. RIFERIMENTI

---

- ♦ DigComp 2.2 (Commissione Europea)
  - ♦ Piano Nazionale Scuola Digitale
  - ♦ Indicazioni Nazionali per i Licei
  - ♦ Raccomandazione UE Competenze Chiave 2018
  - ♦ Legge 92/2019 - Educazione civica
  - ♦ GDPR
-