



Istituto Comprensivo Maida

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE



Curricolo digitale verticale

Istituto Comprensivo Maida

**AREA DI
COMPETENZA 1
ALFABETIZZAZIONE
SU INFORMAZIONI
E DATI**

**AREA DI
COMPETENZA 2
COMUNICAZIONE E
COLLABORAZIONE**

**AREA DI
COMPETENZA 3
CREAZIONE DI
CONTENUTI
DIGITALI**

**AREA DI
COMPETENZA 4
SICUREZZA
DIGITALE**

**AREA DI
COMPETENZA 5
PROBLEM
SOLVING E
INNOVAZIONE
DIGITALE**

- Descrittori di competenza
- Conoscenze e abilità
- Atteggiamenti
- Livelli di padronanza (estratti dal DigComp 2.2)
- Attività proposte
- Risorse digitali consigliate



PREMESSA

La trasformazione digitale che stiamo vivendo da anni non richiede solo nuove conoscenze tecniche, ma anche una maggiore consapevolezza. La scuola si trova davanti a sfide più complesse rispetto al passato e ha il compito di aiutare gli studenti a capire in modo critico le tecnologie che usano ogni giorno. L'obiettivo non è solo farli diventare bravi utilizzatori degli strumenti digitali, ma educarli a essere cittadini attivi, responsabili e creativi. Per questo la scuola non può limitarsi a insegnare come funzionano computer o piattaforme, ma deve far riflettere su come il digitale influisce sulla società, sulla cultura e sulla vita quotidiana. Gli studenti devono imparare a riconoscere i pericoli della rete, come la disinformazione, i problemi legati alla privacy e le dipendenze digitali, sviluppando allo stesso tempo senso critico e capacità di affrontare i problemi. È fondamentale anche garantire a tutti le stesse opportunità di accesso e apprendimento digitale, così da non creare disuguaglianze. Solo così si formano persone preparate ad affrontare il mondo digitale e capaci di contribuire in modo positivo alla società. Quella digitale è considerata una delle otto competenze fondamentali per l'apprendimento permanente dall'Unione Europea (2006 e 2018). Significa saper usare le tecnologie in modo sicuro, consapevole e responsabile. Anche la scuola italiana riconosce l'importanza di questa competenza: documenti come le Indicazioni Nazionali (2012), il Piano Nazionale Scuola Digitale (2015) e le Linee guida sulla certificazione delle competenze (2017) ne confermano il ruolo centrale. La competenza digitale non riguarda una sola disciplina, ma entra in tutte le discipline e accompagna gli studenti durante tutto il loro percorso di studi. Tuttavia, a livello nazionale manca ancora un quadro preciso che definisca i livelli di competenza. Per orientare scuole e insegnanti si usa spesso il Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp), che nelle sue varie versioni (2013, 2016, 2017, 2023) offre una guida chiara per progettare attività e curricoli digitali. Questo documento si basa sul DigComp 2.2 e sul DigComp Edu, strumenti che aiutano a definire e potenziare le competenze digitali dei cittadini. Essi sono fondamentali per rispondere alle nuove esigenze del mondo del lavoro, per favorire la crescita personale e per promuovere l'inclusione. In linea con il modello di "Scuola 4.0", questi riferimenti offrono una base solida per costruire percorsi formativi innovativi e capaci di preparare gli studenti alle sfide del futuro.

ARTICOLAZIONE DEL CURRICOLO

Il DigComp 2.2 organizza le competenze digitali in cinque aree, ognuna identificata da un colore e composta da un totale di 21 competenze. Le prime tre aree — **Alfabetizzazione su informazioni e dati**, **Comunicazione e collaborazione** e **Creazione di contenuti digitali** — riguardano attività pratiche e usi specifici delle tecnologie.



Le altre due aree — **Sicurezza** e **Problem solving** — sono invece trasversali, perché coinvolte in qualsiasi tipo di attività digitale. Il Problem solving, in particolare, è presente in tutte le competenze, ma mantiene una sua area dedicata per sottolineare quanto sia importante per usare la tecnologia in modo consapevole e responsabile. Per ciascuna delle 21 competenze, il DigComp 2.2 propone esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che possono essere sviluppati. Questi esempi sono un aiuto prezioso per chi opera nella scuola e nella formazione, perché offrono indicazioni concrete e aggiornate per progettare attività, percorsi e risorse mirate alla crescita delle competenze digitali. Il quadro include anche i livelli di padronanza, suggerimenti di attività da svolgere e una selezione di risorse digitali utili, facilitando così la progettazione di interventi formativi completi e coerenti.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

1. Navigare, ricercare e filtrare informazioni e contenuti digitali
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

LIVELLO SCOLASTICO

CONOSCENZE

ABILITÀ

ATTEGGIAMENTI

LIVELLI DI PADRONANZA (estratti dal DigComp 2.2)

ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE DIGITALI CONSIGLIATE

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Strumenti digitali presenti nell'ambiente scolastico (PC, tablet, stampante);
- parti principali del computer: mouse, tastiera, schermo;
- icone e simboli di base dei principali software didattici (es. Paint);
- lettere, numeri e simboli sulla tastiera.

- Orientarsi sullo schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco o l'uso di comandi base;
- utilizzare mouse e tastiera per semplici attività;
- eseguire giochi educativi digitali guidati;
- visionare immagini e brevi video didattici.

- Curiosità e disponibilità verso strumenti tecnologici;
- interesse per il gioco digitale come forma di scoperta;
- propensione all'esplorazione e all'uso guidato di strumenti tecnologici.

- A livello base, anche con supporto, sono in grado di:
- Impiegare le nuove tecnologie per il gioco, lo svolgimento di semplici attività didattiche e la realizzazione di elaborati grafici;
 - applicare le prime competenze di tipo logico e linguistico.

- Interagire con le icone presenti sul dispositivo;
- usare il mouse e alcuni tasti della tastiera;
- impiegare applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati tramite comandi vocali, pulsanti, parole chiave o icone.

Canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.

CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

- Principali strumenti per la ricerca di informazioni digitali;
- strategie elementari di ricerca e navigazione;
- gestire, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in

- Avviare l'utilizzo di un motore di ricerca e riconoscere i principali programmi disponibili;
- individuare una cartella sul desktop, accedervi ed esplorarne il contenuto;
- applicare correttamente le

- Gestire in modo consapevole le distrazioni e prevenire l'eccesso di informazioni durante la navigazione;
- adottare un approccio critico ponendo domande mirate per valutare l'affidabilità delle

- A livello base, autonomamente o con un supporto quando necessario, sono in grado di:
- Comunicare le proprie esigenze di ricerca di informazioni;
 - cercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, sia offline che online;

- Cercare informazioni seguendo le indicazioni del docente o in base alle proprie esigenze;
- riconoscere i principali domini web (ad esempio .it, .gov, .com, .edu) per individuare informazioni affidabili e aggiornate;

[Le parti del computer](#)
[Accendere e spegnere il computer](#)
[Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera](#)
[Scrivere con la tastiera](#)
[TypingClub](#)
[Il gufo Boo](#)
[Motore di ricerca per bambini](#)
[Gestire la ricerca in rete con i bambini](#)

	ambienti digitali organizzati.	procedure per aprire file (immagini, documenti), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare documenti.	informazioni online; ▪ riflettere sugli scopi e sulle motivazioni alla base della diffusione e dell'amplificazione della disinformazione.	▪ usare un linguaggio tecnico di base; ▪ capire come le informazioni vengono memorizzate su diversi dispositivi o servizi; ▪ organizzare, salvare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ▪ seguire la procedura per salvare un documento in una cartella specifica; ▪ avviare la procedura per stampare un documento.	▪ creare elenchi di siti consultati (sitografia) e bibliografie delle ricerche; ▪ applicare strategie di ricerca comuni, come usare parole chiave, strumenti del browser, campi di ricerca avanzata; ▪ usare applicazioni online per organizzare contenuti di interesse (ad esempio Pearltrees o Padlet); ▪ effettuare ricerche elementari sul web con supporto guidato.	Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	▪ Strategie di ricerca avanzate (parole chiave, campi di ricerca); ▪ criteri di analisi e confronto tra fonti digitali; ▪ applicazioni per l'archiviazione e la condivisione; ▪ nozioni di sicurezza e gestione della privacy nella ricerca in rete.	▪ Condurre ricerche complesse in autonomia; ▪ analizzare e valutare criticamente l'attendibilità delle fonti; ▪ organizzare materiali digitali e archivi tematici; ▪ presentare risultati di ricerca in modo strutturato e personale; ▪ applicare le principali modalità di ricerca delle informazioni; ▪ utilizzare strumenti online per raccogliere e gestire siti di interesse; ▪ riconoscere e impiegare diversi	▪ Dimostrare curiosità e interesse per l'informatica come strumento per la ricerca, lo studio e l'ottimizzazione delle attività lavorative; ▪ esplorare e individuare le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per soddisfare le proprie esigenze informative; • gestire consapevolmente le distrazioni e prevenire il sovraccarico	A livello base, autonomamente o con supporto e guida, sono in grado di: ▪ Identificare chiaramente le proprie esigenze nella ricerca di informazioni; ▪ organizzare in autonomia ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; ▪ spiegare ad altri come accedere ai dati ottenuti e come navigare al loro interno; ▪ strutturare informazioni, dati e contenuti in modo che possano essere facilmente archiviati e recuperati in sistemi organizzati (archivi, cartelle, ecc.).	▪ Saper utilizzare vari motori di ricerca disponibili sul web; ▪ usare correttamente le parole chiave e i tag che compaiono nei contenuti online; ▪ selezionare le parole chiave più efficaci per reperire informazioni su un argomento specifico; ▪ impiegare le funzioni di ricerca avanzata per filtrare e trovare determinati tipi di file; ▪ organizzare e salvare materiali digitali, anche con strumenti online, così da poterli recuperare e	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com Unità di lavoro su Scovare le bufale Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi Proposta di Hyperdoc Lecture suggerite, per l'insegnante: D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN)

		sistemi di ricerca sul web; ▪ organizzare e conservare materiali digitali, anche tramite servizi di archiviazione online, per poterli riutilizzare; ▪ valutare la qualità delle informazioni, distinguendo quelle affidabili da quelle non attendibili, e differenziando fatti, opinioni e interpretazioni (incluse le fake news)	informativo durante l'accesso e la navigazione.	▪ analizzare, confrontare, interpretare e valutare fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	▪ riutilizzare in ricerche personali e originali; distinguere le informazioni attendibili da quelle non affidabili, riconoscendo differenze tra fatti, opinioni e teorie (incluse eventuali fake news); ▪ cercare libri in una biblioteca utilizzando, ad esempio, il catalogo digitale;	
--	--	---	--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
5. Netiquette
6. Gestire l'identità digitale

LIVELLO SCOLASTICO

CONOSCENZE

ABILITÀ

ATTEGGIAMENTI

LIVELLI DI PADRONANZA (estratti dal DigComp 2.2)

ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE DIGITALI CONSIGLIATE

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Strumenti digitali di base per il gioco e la visione di immagini o video sotto la guida dell'insegnante.

- Inviare semplici messaggi vocali o brevi comunicazioni in ambiente protetto;
- utilizzare dispositivi digitali per attività ludiche collettive o guidate.

- Disponibilità ad ascoltare gli altri e a collaborare in attività digitali condivise;
- curiosità verso i mezzi di comunicazione tecnologici.

A livello base, anche con supporto, sono in grado di:

- Comunicare e collaborare con gli altri utilizzando strumenti digitali di base.

- Guardare immagini, brevi video e documentari didattici con il supporto dell'insegnante;
- raccontare e descrivere ciò che si osserva sugli schermi.

[YouTube Kids](#)

Eseguire percorsi su grandi scacchiere- pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue- Bot)

CLASSE QUINTA PRIMARIA

- Interagire mediante diversi strumenti digitali e individuare i canali di comunicazione più adatti al contesto;
- condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri usando tecnologie appropriate;
- impiegare strumenti e tecnologie digitali per collaborare, co-

- Prendere confidenza con la piattaforma digitale utilizzata a scuola;
- individuare in gruppo il modo migliore per inviare un messaggio chiaro e corretto, produrre messaggi o email secondo le modalità condivise e discuterli insieme;
- conoscere le principali parti di un messaggio:

- Ascoltare gli altri e partecipare a conversazioni online in modo chiaro, sicuro e rispettoso, sia in contesti personali sia sociali.

A livello base, anche con supporto, sono in grado di:

- Impiegare strumenti digitali di base per comunicare in spazi sicuri;
- comprendere l'importanza di un linguaggio e di comportamenti appropriati online (Netiquette)

- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione della piattaforma scolastica;
- inviare email complete dall'account scolastico con destinatario, oggetto, testo e allegati;
- svolgere attività collaborative su documenti condivisi;
- scaricare allegati email e salvarli in modo

Utilizzo di piattaforme collaborative online:
[Google Workspace](#)
[WeSchool](#)
[LaDigitale](#)
[Foto di classe con avatar](#)

	creare e sviluppare insieme dati, risorse e conoscenze; ▪ applicare comportamenti corretti e competenze operative nell'uso delle tecnologie digitali e nell'interazione in ambienti digitali.	destinatario, mittente e contenuto; ▪ collaborare in lavori di gruppo, riconoscendo e rispettando i ruoli e le responsabilità di ciascun membro.			ordinato sul dispositivo; ▪ caricare e condividere documenti creati su app online o sul PC con individui o gruppi; ▪ organizzare i documenti in cartelle su servizi online o sul dispositivo.	
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	▪ Usare diversi strumenti digitali e individuare i canali di comunicazione più adatti al contesto; ▪ condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altre persone attraverso strumenti appropriati; ▪ impiegare tecnologie digitali per collaborare, co-creare e sviluppare insieme dati, risorse e conoscenze; ▪ applicare comportamenti corretti e avere competenze operative nell'uso delle tecnologie digitali e nelle interazioni online;	▪ Riflettere sulle tracce lasciate online da un'identità digitale e sui potenziali rischi associati; ▪ partecipare ad attività di scrittura collaborativa, utilizzando messaggi, correzioni in documenti condivisi e invio tramite la classe virtuale; ▪ scaricare e condividere documenti creati su applicazioni online o sul proprio PC con singoli o gruppi; ▪ organizzare i documenti in cartelle, sia nei servizi online della scuola sia sul proprio dispositivo; ▪ lavorare da soli o in gruppo, in presenza o a distanza, in modalità sincrona o asincrona,	▪ Mostrare curiosità e interesse nei confronti dei mezzi di comunicazione digitale, evitando pregiudizi; ▪ essere disposti ad ascoltare gli altri e partecipare a conversazioni online in modo sicuro, chiaro e rispettoso, sia in contesti personali sia sociali; ▪ rispettare e accogliere punti di vista diversi dai propri, considerando le diverse culture, esperienze, credenze, valori e opinioni presenti su Internet.	A livello base in autonomia, sono in grado di: ▪ Conoscere e gestire le diverse modalità di condivisione dei contenuti; ▪ presentare e comunicare efficacemente i risultati di una ricerca; ▪ impiegare strumenti e tecnologie digitali per collaborare e co-creare risorse e conoscenze; ▪ usare la tecnologia per informarsi, sviluppare il pensiero critico e contribuire in modo positivo alle interazioni con gli altri, online e offline.	▪ Uso della posta elettronica della scuola; ▪ usare correttamente l'account scolastico; ▪ inviare email a più persone, distinguendo tra Cc e Ccn; ▪ utilizzare le email di gruppo; ▪ richiedere conferma di lettura quando necessario; ▪ programmare l'invio delle email; ▪ valutare il modo migliore per inviare allegati in base alla loro dimensione; ▪ creare, condividere e modificare file insieme ad altri (documenti, fogli di calcolo, immagini...); ▪ gestire le impostazioni di condivisione dei materiali;	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially PhET: Simulazioni gratuite online di fisica, chimica, biologia e scienze della Terra Calcolatore dell'impronta ecologica - ClimateHero

▪ gestire e comprendere l'identità digitale personale.

▪ su documenti digitali condivisi creati da insegnanti o studenti;
▪ conoscere e applicare le principali regole di comportamento corretto nella collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.

▪ mostrare agli altri come condividere i contenuti digitali;
▪ indicare le fonti digitali utilizzate per il lavoro di gruppo;
▪ creare e usare form online per raccogliere opinioni o proposte sul lavoro di gruppo;
▪ aiutare i compagni a usare le piattaforme digitali per partecipare meglio alle attività;
▪ comportamento corretto nella collaborazione online;
▪ conoscere alcuni servizi digitali offerti da enti pubblici e privati;
▪ capire come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e uffici pubblici permettono l'accesso online ai loro servizi.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

1. Sviluppare contenuti digitali
2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
3. Copyright e le licenze
4. Programmazione

LIVELLO SCOLASTICO

CONOSCENZE

ABILITÀ

ATTEGGIAMENTI

LIVELLI DI PADRONANZA (estratti dal DigComp 2.2)

ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE DIGITALI CONSIGLIATE

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Principi elementari di programmazione (sequenze logiche, percorsi su griglia);
- uso di strumenti semplici di grafica e disegno digitale;
- creazione di storie illustrate con la propria voce e immagini.

- Utilizzare giochi di coding unplugged (su carta o pavimento);
- costruire storie digitali con l'aiuto dell'insegnante;
- comandare un piccolo robot educativo seguendo istruzioni base.

- Curiosità verso il linguaggio dei codici e dei comandi;
- disponibilità a sperimentare strumenti nuovi;
- interesse verso la creazione di prodotti digitali.

A livello iniziale, e con il supporto di qualcuno, sono in grado di progettare percorsi con robot.

- Pixel Art: realizzazione di immagini tramite programmi o applicazioni di grafica;
- coding unplugged: attività di programmazione senza l'uso di dispositivi digitali;
- giochi di orientamento per imparare a muoversi correttamente in avanti, indietro, a destra e a sinistra su una griglia a scacchiera;
- esercizi operativi per apprendere come inserire istruzioni in sequenza seguendo semplici algoritmi;
- impiego di giochi educativi.

[PixelArt](#) online
[Join EU Code Week – Learn, Create, & Have Fun with Fantavolando](#)

CLASSE QUINTA PRIMARIA

- Produrre e rielaborare materiali multimediali, utilizzando differenti strumenti digitali per comunicare e rappresentare le proprie idee;

- Sa realizzare in formato digitale un testo originale;
- è capace di comporre un testo in italiano lavorando in gruppo tramite piattaforme di scrittura condivisa;
- sa impostare una presentazione,

- Mostrare apertura nel provare diverse modalità di creazione di materiali digitali, sperimentando strumenti e approcci nuovi;
- riconoscere i limiti di algoritmi e

A un livello iniziale, e operando da soli o con un aiuto adeguato quando serve, si è in grado di:

- Scegliere l'app o il programma più adatto tra quelli già conosciuti, in base al tipo di materiale digitale che si intende realizzare;

- Produrre in formato digitale un dialogo inventato;
- comporre un testo lavorando insieme ad altri tramite strumenti di scrittura condivisa online;
- convertire una storia in un fumetto utilizzando applicazioni dedicate;
- realizzare uno storyboard per creare contenuti multimediali;
- realizzare una presentazione digitale che illustri l'esito di una ricerca o di un lavoro svolto in classe;

Creazione di contenuti:
[Animaker Storyjumper](#)
[Book creator](#) [Ourbox](#)
[Storyboard That Usare](#)
[Storyboard](#) per creare fumetti
 Google [Generatore online di Webquest Learningapps](#)
 Creare contenuti sotto forma di gioco: [TinyTap](#) - [Blooket](#) [Giochi di CodyRoby](#) e variante

	prime basi di coding e logica computazionale: utilizzo di sequenze elementari di comandi, sia senza dispositivi sia tramite strumenti digitali, per affrontare una piccola attività o trovare la soluzione a un compito molto semplice.	- organizzando testi e contenuti multimediali per esporle al gruppo classe; - riesce a svolgere attività interattive con funzioni e comandi semplici; - è in grado di formulare ed eseguire sequenze di istruzioni molto semplici, sia con strumenti informatici che unplugged.	programmi digitali.	- usare alcuni strumenti digitali per produrre contenuti come testi, fogli di calcolo, presentazioni o mappe concettuali; - applicare le principali norme di formattazione, ad esempio gestire spazi, allineamenti, dimensioni e colori dei caratteri; - arricchire una presentazione già predisposta; - ideare sequenze di istruzioni molto semplici, cioè piccoli algoritmi.	- applicare la metodologia della WebQuest per raccogliere informazioni in rete; - scrivere ed eseguire sequenze di istruzioni semplici, sia con strumenti unplugged che con dispositivi digitali come PC, tablet, robot e software di programmazione; - combinare materiali provenienti da diverse fonti (es. ricerche online, immagini, video, audio, documenti) per creare prodotti multimediali come presentazioni, infografiche, poster, podcast, sia offline sia in cloud; - creare brevi racconti animati; - montare un video utilizzando programmi o app online per unire diversi elementi digitali; - creare narrazioni digitali (storytelling); - produrre brani musicali con GarageBand o app simili che riproducono strumenti, ritmi e partiture; - ricercare immagini, copiarle, incollarle e modificarle rispettando le norme sul diritto d'autore; - utilizzare Scratch, mBlock, Micro:bit, mBot, Lego, MICROBIT o ambienti analoghi.	Codycolor Blockly Unplugged Code.org Scratch MBlock Micro:bit Creazione di contenuti: Animaker Storyboarder Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Geogebra
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	- Produrre e rielaborare materiali digitali in più formati, utilizzando strumenti online e offline per comunicare e presentare le proprie idee; - rivedere, arricchire e	- Sa lavorare sia offline sia su piattaforme cloud per creare materiali digitali a partire da modelli predefiniti; - è capace di realizzare un video combinando diversi contenuti digitali tramite	Sviluppare e valorizzare il proprio e l'altrui potenziale di apprendimento come strumento di crescita personale attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali;	A un livello iniziale, autonomamente o con supporto se necessario, sono in grado di: - Creare autonomamente diversi tipi di contenuti multimediali; - collaborare con altri per	- Creazione di contenuti digitali (offline o su cloud); - realizzare materiali digitali come poster, infografiche o presentazioni, curandone testi e grafica; - completare presentazioni già impostate, sintetizzando il lavoro svolto e integrando elementi diversi; - creare video o videoclip utilizzando software o app online; - realizzare podcast;	Canva https://pixabay.com/ Book Creator per raccontare o documentare esperienze Scratch Programmare un robot: MakeBlock https://www.google.it/intl/it/earth/index.htm

	collegare nuove informazioni a ciò che si conosce già, in modo da generare contenuti aggiornati, originali e coerenti; ▪ comprendere le norme sul copyright e sulle licenze che regolano l'uso di dati, immagini e materiali digitali; ▪ avvicinarsi alle basi del coding e del pensiero computazionale, applicando sequenze elementari di comandi.	software o app online; ▪ sa scrivere testi collaborativamente utilizzando applicazioni di scrittura condivisa; ▪ riesce a utilizzare ambienti digitali per testare e sperimentare algoritmi; ▪ è in grado di utilizzare semplici applicazioni di robotica educativa.	▪ essere disposti a imparare a usare nuovi software e applicazioni; ▪ essere aperti a comprendere logiche, ragionamenti e modalità operative diverse dalle proprie; ▪ mostrare disponibilità a consultare e interpretare contenuti digitali realizzati da altri, oppure a creare materiali digitali che rispondano ai bisogni e alle richieste altrui.	produrre materiali multimediali; ▪ dare e seguire istruzioni basate su un sistema di codifica condiviso; ▪ conoscere e rispettare le norme sul copyright, scegliendo immagini o altri materiali nel rispetto delle licenze; ▪ riferire correttamente le fonti delle informazioni utilizzate; ▪ realizzare semplici programmi impiegando codici di programmazione elementari.	▪ progettare e creare infografiche usando diverse fonti online su temi di interesse; ▪ produrre musica con app come GarageBand, simulando strumenti, ritmi e partiture; Usare strumenti di programmazione e robotica educativa (Scratch, mBlock, Micro:bit, mBot, Lego o simili) per; ▪ sperimentare algoritmi (evitare ostacoli, labirinti, gare robotiche); ▪ sperimentare varie applicazioni robotiche; ▪ creare storie interattive con personaggi, dialoghi e cambi di sfondo sincronizzati; ▪ svolgere attività di geometria; ▪ comporre musica digitale; ▪ usare semplici interfacce di programmazione per sviluppare app che presentino lavori in classe; ▪ creare una presentazione digitale da mostrare ai compagni, seguendo un tutorial fornito dall'insegnante.	
--	---	---	--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA DIGITALE

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

1. Proteggere i dispositivi
2. Proteggere i dati personali e la privacy
3. Proteggere la salute e il benessere
4. Proteggere l'ambiente

LIVELLO SCOLASTICO	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTEGGIAMENTI	LIVELLI DI PADRONANZA (estratti dal DigComp 2.2)	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE DIGITALI CONSIGLIATE
SCUOLA DELL'INFANZIA	- Essere consapevoli che i dispositivi digitali vanno usati con un adulto; - usare gli strumenti digitali solo per il tempo stabilito insieme a un adulto; - comprendere che l'utilizzo della tecnologia può salvaguardare l'ambiente limitando lo spreco di carta.	- Utilizzare i dispositivi in modo corretto e sotto la guida dell'adulto; - adottare comportamenti di attenzione e cura durante l'uso di strumenti digitali.	- Rispetta le regole stabilite per l'utilizzo degli strumenti digitali; - cura dei materiali e delle attrezzature comuni.	Con la guida dell'insegnante, l'alunno riconosce le regole fondamentali per un uso sicuro dei dispositivi e sa comportarsi in modo corretto durante le attività digitali.	- Conversazioni guidate su come "usare bene il computer o il tablet"; - giochi ed esercizi su simboli e segnali legati alla sicurezza (divieto, attenzione, stop); - attività pratiche per imparare a custodire e spegnere correttamente i dispositivi; - letture e cartelloni sul comportamento corretto online; - laboratori sulle emozioni legate al web (gioia, paura, rabbia).	Protezione e sicurezza su internet per bambini Interland adventure digitali
CLASSE QUINTA PRIMARIA	- Proteggere dispositivi e contenuti digitali, conoscendo i rischi online; - conoscere le regole e le	Sa creare password sicure con lettere, numeri e simboli e mantenerle segrete;	Controllare sempre quanto siano affidabili le informazioni trovate online.	A livello base, da solo o con aiuto quando serve, sono in grado di: Conoscere i rischi legati	- Leggere e capire i termini di utilizzo dei servizi online; - creare password sicure; - conoscere e rispettare le regole della scuola e dei suoi strumenti digitali;	Il mio quartiere digitale - ProgrammIlFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (Civix Cittadinanza Super cittadino)

	misure di sicurezza, valutando l'affidabilità delle informazioni e rispettando la privacy; ▪ proteggere i dati personali e usare con attenzione le informazioni che possono identificare una persona; ▪ seguire le regole e i sistemi che tutelano la privacy nell'uso del digitale; ▪ riconoscere i rischi per la salute fisica e il benessere psicologico legati all'uso delle tecnologie; ▪ proteggere se stessi e gli altri dai pericoli online, come cyberbullismo o uso improprio dei dati; ▪ conoscere strumenti digitali che favoriscono il benessere sociale e l'inclusione.	▪ rispetta le regole della scuola relativamente agli strumenti digitali forniti ▪ sa usare correttamente il proprio account su tutti i dispositivi scolastici, effettuando login e conosce i propri dati personali e sa preservarne la sicurezza; ▪ riesce a osservare e registrare come usa i dispositivi digitali ogni giorno, per imparare a limitare il tempo davanti agli schermi.		all'uso delle tecnologie; ▪ usare gli strumenti digitali in modo sicuro, evitando pericoli; ▪ rispettare i propri diritti e quelli altrui online; ▪ utilizzare l'account scolastico; ▪ proteggere il dispositivo e i contenuti digitali che utilizza; ▪ sapere che i dati sulla propria identità digitale possono essere usati da altri; ▪ riconoscere i rischi per la salute e il benessere fisico e psicologico legati all'uso delle tecnologie; ▪ proteggere se stesso e gli altri dai pericoli online (come cyberbullismo o uso dei dati da parte di terzi) e chiedere aiuto se necessario;	▪ usare il proprio account su qualsiasi dispositivo scolastico, effettuando correttamente login e logout; ▪ proteggere i dati personali e la propria sicurezza online; ▪ indicare i giochi e i video preferiti, usando grafici e istogrammi, per riflettere su quelli più adatti; ▪ creare storie che mostrino l'importanza di proteggersi dai pericoli della rete, come il cyberbullismo; ▪ distinguere tra mondo reale e realtà virtuale, esplorando gli ambienti digitali e chi li abita, con riferimento all'educazione digitale; ▪ mantenere posture corrette davanti ai dispositivi: distanza dal monitor e posizione sulla sedia; ▪ regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi.	digitale - Programmi Futuro.it Dati Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Agenda 2030
--	--	---	--	--	--	--

				conoscere gli effetti dell'uso eccessivo della tecnologia e i segnali di dipendenza.		
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	- Proteggere dispositivi e contenuti digitali, conoscendo i possibili rischi online; - conoscere le regole di sicurezza e privacy e valutare l'affidabilità delle informazioni; - proteggere i propri dati personali e usare con attenzione le informazioni che possono identificare una persona; - seguire le regole e i sistemi che tutelano la privacy online; - riconoscere i rischi per la salute e il benessere fisico e psicologico legati all'uso della tecnologia;	- Sa proteggere le informazioni e i contenuti sulla piattaforme utilizzate; - sa scegliere il modo giusto per proteggere i propri dati personali; - riconosce i rischi e le minacce presenti sulla piattaforma e sa come evitarli; - sa distinguere quali contenuti digitali sono sicuri da condividere e quali no, rispettando la privacy propria e dei compagni; - sa cos'è l'identità digitale e come costruirla in modo sicuro.	- Mettere in pratica spontaneamente comportamenti per proteggersi; - essere attenti al proprio benessere fisico e mentale, per evitare gli effetti negativi dei media digitali, come l'uso eccessivo o la dipendenza; - essere consapevoli dell'importanza della sostenibilità e della tutela dell'ambiente.	A livello base, da solo o con aiuto se necessario, sono in grado di: - Conoscere e rispettare le regole delle aule e dei laboratori digitali; - sapere come proteggere dispositivi e contenuti digitali; - curare e rispettare i propri strumenti digitali e quelli degli altri; - distinguere tra mondo virtuale e mondo reale; - conoscere i benefici e i rischi dell'uso delle tecnologie; - proteggere i propri dati personali e la propria privacy; - riconoscere i rischi per la	- Conoscere e ricordare il proprio account e la password della scuola; - proteggere informazioni, dati e contenuti sulle piattaforme digitali, usando password sicure e controllando accessi recenti; - sapere come proteggere i propri dati personali (come indirizzo o numero di telefono) prima di condividerli online; - riconoscere rischi e minacce online e adottare misure per evitarli (ad esempio controllando allegati per virus); - capire quali contenuti digitali sono sicuri da condividere e quali no, rispettando la privacy propria e dei compagni; - conoscere cos'è l'identità digitale e come costruirla, incluso SPID e profili online sui social; - sapere cos'è un profilo social e come gestire le impostazioni di privacy (pubblico o privato); - essere consapevoli di acquisti e vendite online, come quelli di videogiochi, e agire con attenzione; - conoscere come segnalare problemi o pericoli online;	Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse Progetto e collaborazione con Navigare a vista Presentazione di genialy sull'utilizzo di internet, ecc. Sostenibilità: Agenda 2030 I punto di non ritorno (documentario)

- sapere come proteggere se stessi e gli altri dai pericoli online, come il cyberbullismo;
- conoscere la Legge 71/2017 sul contrasto al cyberbullismo e sapere come segnalare problemi online;
- usare la tecnologia in modo positivo per il benessere sociale e l'inclusione;
- conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie e dell'uso dei dispositivi digitali.

- salute fisica e psicologica legati all'uso della tecnologia;
- adottare comportamenti sostenibili, come spegnere i dispositivi e usare funzioni di risparmio energetico;
 - usare un linguaggio corretto e rispettoso quando si comunica sui canali digitali.

- conoscere la Legge 71/2017 sul cyberbullismo e i suoi contenuti principali;
- creare contenuti educativi su ambienti virtuali condivisi della scuola, come blog sul cyberbullismo o ebook sull'uso sicuro e sostenibile della tecnologia, condividendoli con compagni e famiglie;
- analizzare le proprie emozioni durante l'uso di videogiochi e discutere in classe le possibili conseguenze dell'uso di giochi e social.

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVING E INNOVAZIONE DIGITALE

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

1. Risolvere problemi tecnici
2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
4. Individuare i divari di competenze digitali

LIVELLO SCOLASTICO

CONOSCENZE

ABILITÀ

ATTEGGIAMENTI

LIVELLI DI PADRONANZA (estratti dal DigComp 2.2)

ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE DIGITALI CONSIGLIATE

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Riconoscere quando un dispositivo non funziona correttamente;
- sapere che i problemi tecnici possono avere una soluzione;
- ipotizzare una soluzione, con l'aiuto dell'adulto, relativamente ad un problema tecnico di un dispositivo.

- Riconoscere quando un dispositivo non funziona;
- risolvere piccoli problemi di funzionamento con l'aiuto di un adulto.

- Curiosità e voglia di sperimentare;
- perseveranza nel risolvere piccole difficoltà digitali.

Con l'aiuto di un adulto, riconoscere piccoli problemi nei dispositivi.

- Sapere cosa rappresentano le icone sullo schermo;
- usare in modo creativo app e giochi digitali.

Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged)

App Kids art

CLASSE QUINTA PRIMARIA

- Conosce le difficoltà di tipo tecnico nell'uso dei dispositivi e nella gestione degli ambienti digitali, incluse le procedure base e i comandi essenziali per far funzionare gli strumenti tecnologici, come l'avvio e l'arresto dell'apparecchiatura.

- Sa riconoscere e nominare correttamente gli elementi fisici del computer, le principali periferiche e gli oggetti digitali come documenti, cartelle e simboli grafici;
- sa controllare le connessioni wi-fi disponibili e

- Mostrare disponibilità a scoprire e riconoscere le possibilità offerte dagli strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni;
- comprendere che un uso esclusivo delle tecnologie può anche comportare

A un livello iniziale, anche da soli o con un aiuto appropriato quando serve, sanno:

- riconoscere piccoli malfunzionamenti o difficoltà nell'uso dei dispositivi e degli strumenti digitali;
- trovare semplici rimedi o interventi per superarli.

- Riconoscere e nominare correttamente i componenti fisici del computer, le principali periferiche e gli elementi digitali come documenti, directory, simboli grafici e software;
- controllare le connessioni wireless disponibili e selezionare quella più appropriata;
- individuare e utilizzare le varie modalità di spegnimento del sistema (spegnimento,

[Come si apre una cartella Computer:hardware](#)
[Il gioco della rete](#)

		selezionare quella più appropriata; ▪ sa individuare e utilizzare le opzioni di chiusura del computer (spegnimento, spegnimento con aggiornamenti, riavvio con aggiornamenti); ▪ sa servirsi di un servizio di archiviazione online per conservare elaborati.	potenziali pericoli o conseguenze negative.		spegnimento con aggiornamenti, riavvio con aggiornamenti); ▪ usare servizi di archiviazione online, comprendendo come salvare un documento nel cloud, condividere una cartella o un file e gestire i relativi permessi di accesso.	
▪ SECONDARIA DI PRIMO GRADO	▪ Conosce le difficoltà tecniche nell'uso dei dispositivi e nella gestione degli ambienti digitali.	▪ In tutte le materie, in modo integrato, utilizza regolarmente i computer della scuola e/o i dispositivi mobili, propri o forniti dall'istituto, per svolgere le attività quotidiane; ▪ durante ricerche online o nella creazione di materiali digitali, sa affrontare e risolvere difficoltà legate	▪ Adottare un atteggiamento propositivo e curioso nell'esplorare come funzionano gli strumenti digitali; ▪ gestire le difficoltà legate all'uso di dispositivi tecnologici con serenità, perseveranza e metodo; ▪ utilizzare il pensiero creativo e non convenzionale per	A un livello iniziale, da soli o con supporto quando occorre, sono capaci di: ▪ riconoscere e gestire i problemi tecnici più frequenti legati ai dispositivi; ▪ impiegare strumenti e risorse digitali per creare soluzioni utili a migliorare il proprio modo di apprendere; ▪ modificare e configurare gli ambienti digitali in base alle proprie necessità;	▪ Utilizzare in tutte le discipline regolarmente i computer e/o i dispositivi mobili della scuola per le attività quotidiane; ▪ conoscere le principali periferiche e i possibili problemi di configurazione e utilizzo (webcam, USB, stampanti) e saperli gestire; ▪ individuare e risolvere i malfunzionamenti più comuni dei dispositivi digitali; ▪ durante ricerche online o nella creazione di materiali digitali, affrontare problemi legati alla produzione, all'archiviazione e alla condivisione dei contenuti con il gruppo; ▪ partecipare ad esercitazioni per gestire imprevisti durante la	Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Witeboard - Aggie Draw.Chat: ABCya Animate: creare animazioni e Bestsnip Animation PeopleArt

		alla realizzazione, al salvataggio e alla condivisione dei contenuti con i compagni di lavoro; ▪ sa scegliere lo strumento o l'app più adeguata in base all'obiettivo da raggiungere; ▪ è capace di progettare attività di gioco digitale, individuare strategie efficaci e condividerle, anche in contesti come escape room o altre esperienze di gamin	trovare soluzioni ai problemi; ▪ lavorare in modo collaborativo con gli altri per arrivare insieme alla soluzione di una criticità.	▪ comprendere le nuove possibilità rese disponibili dall'evoluzione costante delle tecnologie digitali.	creazione condivisa di un progetto digitale; ▪ essere consapevoli dell'importanza di aggiornare regolarmente il sistema operativo e le applicazioni; ▪ scegliere l'applicazione o il software più adatto allo scopo (ad esempio un foglio di calcolo in ambito scientifico); ▪ in un lavoro di gruppo, saper spiegare ai compagni e all'insegnante perché si è scelto un determinato software e quali siano le differenze rispetto ad altri strumenti; ▪ con l'aiuto dell'insegnante svolgere simulazioni e compiti di realtà come tutorial e gare di gruppo.	
--	--	--	--	---	---	--

CONCLUSIONI

Il curriculum digitale verticale, quale percorso didattico organico e graduale, è volto a garantire continuità e progressione delle competenze attraverso i vari ordini di scuola e si integra trasversalmente in tutte le discipline, accompagnando gli alunni sin dalla scuola dell'infanzia dal riconoscimento dei dispositivi, fino alla ricerca e alla creazione autonoma di contenuti nella scuola secondaria di primo grado e ha lo scopo di sviluppare l'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie usate per apprendere, lavorare e partecipare alla società.