APIC825004 - A3885A9 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000132 - 10/01/2026 - IV.1 - E

Curricolo Digitale

IC Falerone



Firmato digitalmente da GESUE' ODA

ISTITUTO COMPRENSIVO DI FALERONE
Scuola Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria I°
Via Spineto, 1 – 63837 – FALERONE (FM) – Tel. 0734 710165
http://icsfalerone.edu.it
apic825004@istruzione.it apic825004@pec.istruzione.it

Introduzione

La trasformazione digitale che caratterizza la società contemporanea richiede alla scuola un ruolo sempre più strategico e consapevole.

Le tecnologie influenzano in modo significativo il modo in cui i giovani di oggi comunicano, apprendono, si informano e costruiscono relazioni, diventando parte integrante della loro esperienza quotidiana. In questo scenario, la scuola è chiamata a garantire un'educazione digitale solida, inclusiva e orientata alla cittadinanza, guidando gli studenti verso un uso consapevole, critico, creativo e responsabile degli strumenti digitali.

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo Falerone nasce come documento programmatico condiviso, volto a definire un percorso strutturato, verticale e coerente per lo sviluppo delle competenze digitali, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado.

Esso intende sostenere un processo educativo che permetta agli alunni di acquisire non solo abilità tecniche, ma soprattutto competenze di cittadinanza digitale, indispensabili per partecipare attivamente alla vita culturale, sociale e professionale della comunità.

Un curricolo digitale comune offre ai docenti una cornice di riferimento chiara e aggiornata, favorendo una progettazione condivisa, coerente e inclusiva, e garantendo continuità educativa tra i diversi ordini di scuola. Attraverso un approccio integrato e trasversale, il documento intende assicurare pari opportunità di accesso alle competenze digitali, valorizzare le differenze individuali e promuovere la partecipazione attiva di tutti gli studenti, anche attraverso l'uso di strumenti digitali accessibili, flessibili e personalizzabili.

L'Istituto Comprensivo Falerone riconosce il potenziale trasformativo del digitale e si impegna a integrarlo nei processi di insegnamento e apprendimento come risorsa educativa, culturale e sociale. Il presente Curricolo Digitale rappresenta pertanto una scelta culturale e pedagogica condivisa, orientata a formare cittadini competenti, responsabili e consapevoli, capaci di affrontare con autonomia, spirito critico e senso etico le sfide del presente e del futuro.

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Riferimenti Normativi

Il Curricolo Digitale d'Istituto si fonda su un quadro normativo nazionale ed europeo che ne garantisce coerenza e legittimità:

- Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) – Legge 107/2015, art. 1, commi 56-61, in particolare Azione 15, che promuove la stesura, sperimentazione e diffusione dei curricoli digitali integrati nella progettazione didattica.
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione (MIUR, 2012) e Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (MIUR, 2018).
- Linee guida per l'Educazione Civica (Legge 92/2019), con riferimento alla cittadinanza digitale.
- DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework (2025), JRC – Commissione Europea e DigComp 2.2;
- Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, in particolare gli obiettivi: *4. Istruzione di Qualità* e *10. Riduzione delle disuguaglianze;*

  Ulteriori riferimenti normativi e di indirizzo che concorrono alla definizione del Curricolo Digitale d'Istituto sono:
- Il DPR 275/1999 sull'autonomia scolastica;
- Il D.Lgs. 62/2017 sulla valutazione delle competenze, il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza – Missione 4 Istruzione e Ricerca;
- Legge 104/1992 e D.Lgs. 66/2017
- Il Piano Scuola 4.0 (DM 161/2022), i decreti ministeriali 65/2023 e 66/2023;
- I quadri europei DigCompEdu e la Raccomandazione del Consiglio UE del 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Questi riferimenti costituiscono la cornice entro cui il curricolo digitale si sviluppa, garantendo all'Istituto un percorso allineato alle politiche educative nazionali ed europee.

Dal DigComp 3.0 all'articolazione del curricolo digitale d'Istituto

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo di Falerone assume come riferimento principale il DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework (Fifth Edition, 2025), sviluppato dal Joint Research Centre della Commissione Europea.

Si tratta della cornice più aggiornata e autorevole per definire le competenze digitali che ogni cittadino deve possedere per partecipare in modo consapevole, attivo e responsabile alla vita della comunità, contribuendo in maniera critica e costruttiva ai contesti sociali, culturali e civici della società contemporanea.

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Il DigComp 3.0 rappresenta la meta formativa verso cui si orienta la scuola italiana, offrendo un modello chiaro e condiviso per accompagnare bambini e ragazzi nella complessità del mondo digitale. Il curricolo digitale è orientato a ridurre le barriere all'apprendimento mediante strumenti digitali accessibili e personalizzabili, valorizzando le differenze e le potenzialità di tutti gli studenti.

La sua adozione consente all'Istituto di progettare un curricolo coerente, inclusivo e progressivo.

Obiettivi e priorità del DigComp 3.0

Con il passaggio dal DigComp 2.2 al DigComp 3.0, il quadro europeo delle competenze digitali si evolve significativamente, rispondendo ai cambiamenti degli ultimi anni negli ambienti digitali e nei contesti educativi.

Se il DigComp 2.2 poneva l'accento sull'uso degli strumenti digitali e sulle abilità operative con il DigComp 3.0 amplia la prospettiva, ponendo al centro la formazione del cittadino digitale. Le competenze digitali diventano trasversali, includendo:

- partecipazione consapevole alla vita comunitaria,
- benessere digitale,
- responsabilità etica,
- pensiero critico.

Inoltre, l'Intelligenza Artificiale è integrata come elemento strutturale dell'alfabetizzazione digitale, non più come semplice tecnologia accessoria.

Implicazioni per la scuola del primo ciclo:

- Si passa dall'uso consapevole delle tecnologie alla comprensione critica dei sistemi digitali.
- Gli studenti vengono accompagnati in un percorso graduale e coerente, adeguato alle diverse età.
- L'approccio è in linea con le nuove sfide educative e con le indicazioni europee, promuovendo una cittadinanza digitale attiva, consapevole e responsabile.

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Le Cinque Aree di Competenza del DigComp 3.0

Il Curricolo Digitale IC Falerone è strutturato attorno alle cinque aree di competenza aggiornate, che rappresentano i pilastri per lo sviluppo della cittadinanza digitale.



Aree di Competenza

AREE	DESCRITTORI	
1. Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni 	1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni 1.2 Valutare le informazioni 1.3 Gestire informazioni e dati	L'area riguarda la capacità di ricercare, selezionare, valutare e utilizzare informazioni e contenuti digitali in modo critico e consapevole. Include la comprensione dei diversi formati, la gestione dei dati e la capacità di distinguere fonti attendibili da contenuti inaffidabili o manipolati. In un contesto in cui misinformazione e disinformazione sono sempre più diffuse, tale competenza rappresenta un elemento essenziale della cittadinanza digitale.
2. Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Partecipare alla cittadinanza	Questa area si concentra sull'uso delle tecnologie digitali per comunicare, collaborare e partecipare a comunità virtuali. Comprende il rispetto delle

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

	2.4 Collaborare 2.5 Comportamento digitale 2.6 Identità digitale	norme di comportamento online, la gestione dell'identità digitale, l'uso consapevole degli strumenti di comunicazione e la capacità di interagire in modo corretto e responsabile negli ambienti digitali. Essa sostiene lo sviluppo di relazioni positive e la partecipazione attiva alla vita sociale e scolastica.
3. Creazione di Contenuti 	3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	Questa area riguarda la capacità di produrre, modificare e integrare contenuti digitali in vari formati, rispettando diritti d'autore, licenze e norme di sicurezza. Include la creatività digitale, la progettazione di contenuti multimediali e l'uso di strumenti e applicazioni per la produzione di testi, immagini, audio e video. Favorisce lo sviluppo dell'espressività, del pensiero progettuale e della capacità di risolvere problemi creativi.
4. Sicurezza, Benessere e uso responsabile 	4.1 Dispositivi 4.2 Dati personali e privacy 4.3 Benessere 4.4 Ambiente	Questa area affronta le dimensioni della sicurezza dei dati, della protezione dei dispositivi e della prevenzione dei rischi legati alla navigazione online. Include inoltre il benessere digitale, inteso come uso equilibrato e consapevole delle tecnologie, e la conoscenza dei diritti e doveri connessi alla cittadinanza digitale. Rappresenta un ambito trasversale che mira a sviluppare atteggiamenti

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

		responsabili, rispettosi ed eticamente orientati.
5. Identificazione e risoluzione dei problemi 	5.1 Problemi tecnici 5.2 Bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Soluzioni creative 5.4 Bisogni di competenza digitale	Questa area comprende la capacità di utilizzare le tecnologie per affrontare problemi, progettare soluzioni e migliorare processi personali o scolastici. Integra inoltre le competenze relative all'Intelligenza Artificiale, promuovendo la comprensione dei suoi principi di funzionamento, delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Gli studenti imparano a interagire con sistemi basati sull'AI in modo critico e consapevole, riconoscendone implicazioni etiche, sociali e operative.

Livelli di Padronanza

Per ciascuna delle cinque competenze precedentemente descritte, il DigComp 3.0 individua 4 **livelli di padronanza**, da Base ad Altamente Specializzato, i cui aspetti principali sono riassunti nelle tabelle che seguono:

AREA DI COMPETENZA	Base	Intermedio	Avanzato	Altamente specializzato
Area 1 - Alfabetizzazione su Informazione e Dati	L' alunno organizza, archivia e recupera con facilità dati, semplici informazioni e contenuti su piattaforme digitali	L' alunno valuta e organizza informazioni provenienti da fonti digitali diverse	L' alunno sintetizza informazioni complesse per scopi specifici	L' alunno crea strategie innovative per l'uso di informazioni e dati complessi

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Area 2 - Comunicazione e Collaborazione	L’ alunno sceglie tecnologie digitali semplici per l’interazione e la comunicazione	L’alunno partecipa a discussioni online e utilizza strumenti di collaborazione	L’ alunno gestisce e facilita la comunicazione in team digitali	L’alunno sviluppa nuove piattaforme di comunicazione e collaborazione
Area 3 - Creazione di Contenuti	L’alunno crea semplici contenuti digitali	L’alunno produce contenuti digitali multimediali	L’alunno progetta e sviluppa contenuti digitali complessi	L’alunno crea e gestisce ecosistemi di contenuti digitali innovativi
Area 4 - Sicurezza	L’alunno comprende semplici nozioni di sicurezza durante la navigazione in rete	L’alunno riconosce e affronta le minacce digitali comuni	L’alunno implementa misure di sicurezza avanzate per la protezione dei dati	L’alunno sviluppa nuove tecnologie e protocolli di sicurezza
Area 5 - Soluzione di Problemi	L’alunno identifica semplici problemi digitali e trovare le relative soluzioni	L’alunno analizza e risolve problemi complessi attraverso tecnologie digitali	L’alunno sviluppa soluzioni innovative per problemi digitali complessi	L’alunno sviluppa nuove tecniche e strumenti per risolvere problemi complessi

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Scuola dell’Infanzia

Il percorso educativo nella Scuola dell'Infanzia si caratterizza per un approccio basato sulla scoperta, sul gioco e sulla costante mediazione dell'insegnante, evitando l'esposizione passiva agli schermi. L'obiettivo principale è guidare i bambini verso una prima familiarità con la logica digitale attraverso l'esperienza diretta e la manipolazione, imparando a riconoscere e gestire strumenti comuni come la LIM e il tablet tramite gesti semplici di interazione. Parallelamente, vengono gettate le basi del pensiero computazionale attraverso attività di "coding unplugged" e l'utilizzo di robot educativi come Bee-Bot, che stimolano l'orientamento spaziale e la comprensione di sequenze logiche elementari. Tutto questo avviene in una dimensione fortemente sociale e collaborativa, in cui le tecnologie diventano un mezzo per imparare a cooperare in piccoli gruppi, rispettare i turni e condividere obiettivi comuni con i compagni.

Area di Competenza 1. Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni		
Descrittori di Competenza: 1.3 Gestire informazioni e dati		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA’ TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni, con la mediazione dell’insegnante, sono in grado di: - Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali. - Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file. - Partecipare alla raccolta e alla registrazione di semplici dati in formato digitale, utilizzando tablet e applicazioni didattiche.	- Osservazione e manipolazione guidata di LIM, tablet, mouse e tastiera. - Giochi di riconoscimento “accendo/spengo”, “tocco/clicco”. - Giochi di associazione icona–funzione (play/stop, frecce, suoni). - Attività su LIM con icone grandi e immagini. - Registrazione digitale delle presenze e del meteo tramite	Tablet e LIM con accesso guidato e icone ad alta leggibilità Software e app semplificate per l’infanzia Tabelle digitali di routine (presenze, meteo) su tablet o LIM con immagini e colori Giochi digitali di base per riconoscere azioni e comandi (accendo/spengo, tocco/clicco)

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

	tablet o LIM, utilizzando icone, immagini e colori.	Materiali visivi digitali (icone, simboli, sequenze operative) proiettati su LIM
Area di Competenza 2. Comunicazione e Collaborazione		
Descrittori di Competenza: 2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Partecipare alla cittadinanza 2.4 Collaborare		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni, con la mediazione dell'insegnante, sono in grado di: - Interagire con i pari durante attività digitali guidate, rispettando regole condivise. - Collaborare in piccoli gruppi utilizzando strumenti digitali per il raggiungimento di un obiettivo comune. - Assumere semplici incarichi operativi e rispettare i turni di utilizzo dei dispositivi. - Seguire e condividere comandi e istruzioni attraverso immagini, icone e indicazioni digitali. - Partecipare attivamente a giochi e attività cooperative digitali, sviluppando atteggiamenti di collaborazione e cittadinanza.	- Giochi digitali di gruppo su LIM o tablet, basati sulla cooperazione e sul rispetto dei turni. - Attività di coding unplugged e digitale con robot educativi (es. Bee-Bot, Blue-Bot), svolte in piccoli gruppi. - Percorsi digitali a squadre con ruoli assegnati, utilizzando app educative o presentazioni interattive. - Caccia al tesoro digitale negli spazi scolastici, con immagini, QR code o indizi visuali proiettati o su tablet. - Giochi ritmici e motori supportati da contenuti multimediali (video, musica, animazioni) che richiedono	Robot educativi programmabili (es. Bee-Bot) Tappeti e griglie per il coding collaborativo Carte di ruolo e incarichi con supporti iconici App di coding visuale per l'infanzia (es. ScratchJr) LIM per la visualizzazione condivisa di istruzioni, sequenze e giochi cooperativi Spazi strutturati per attività digitali e motorie integrate

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

	coordinazione e collaborazione.	
Area di Competenza 3. Creazione di Contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti 3.4 Pensiero computazionale e programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni, con la mediazione dell'insegnante, sono in grado di: - Produrre disegni, foto, suoni con app semplici. - Realizzare semplici elaborazioni grafiche. - Raccontare storie con immagini digitali con il supporto di un adulto. - Eseguire semplici istruzioni (unplugged o digitali).	- Realizzazione di semplici storie utilizzando elaborati grafici, voci e suoni prodotti dai bambini tramite app. - Sperimentazione di semplici programmi di grafica. - Giochi motori e di orientamento spaziale. - Giochi con le frecce direzionali. - Giochi con percorsi, labirinti e mappe. - Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico. - Coding con i robot educativi.	Book Creator Paint Spreaker studio Cody Roby CodyFeet Makey makey Bee-Bot Terrapin logo Scratch Jr Ambienti di supporto: LIM, tablet, PC
Area di Competenza 4. Sicurezza, Benessere e uso responsabile		
Descrittori di competenza: 4.1 Dispositivi 4.3 Benessere		

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni, con la mediazione dell'insegnante, sono in grado di: - Riconoscere regole semplici di utilizzo e cura dei dispositivi. - Riconoscere figure adulte di riferimento durante l'utilizzo dei dispositivi. - Utilizzare i dispositivi digitali solo nei tempi stabiliti alternandoli ad attività motorie, ricreative e di gioco.	- Realizzazione di un piccolo cartellone con le "Regole del buon uso" (accendo – uso – spengo – ripongo). - Conversazioni guidate sull'uso corretto dei dispositivi. - Utilizzo del timer visivo per scandire i tempi di attività digitale favorendo la responsabilità e il distacco sereno dalla tecnologia.	Tablet e PC a disposizione dei bambini, con configurazione sicura e accesso controllato LIM Timer digitali e app di gestione del tempo (uso guidato)

Area di Competenza 5. Identificazione e risoluzione dei problemi

5.1 Problemi tecnici

5.2 Bisogni e risposte tecnologiche

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni, con la mediazione dell'insegnante, sono in grado di: - Usare semplici soluzioni base per piccoli problemi con il dispositivo, chiedendo aiuto all'adulto. - Utilizzare strumenti digitali per disegnare, raccontare storie o giocare in modo guidato.	- Sperimentazione di soluzioni di base per risolvere problemi tecnici, come avviare o spegnere il dispositivo o regolarne il volume. - Scegliere ed utilizzare le app giuste per uno scopo.	Utilizzo del computer/Lim e software didattici App didattiche

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Scuola Primaria

Nella Scuola Primaria, il curricolo digitale si struttura come un percorso educativo volto a trasformare gli alunni da semplici fruitori a utilizzatori consapevoli e critici delle tecnologie. All'interno di ambienti digitali protetti, gli studenti imparano a navigare in sicurezza, formulando ricerche tramite parole chiave e sviluppando la capacità di valutare l'affidabilità delle informazioni per distinguere i fatti dalle opinioni. La dimensione comunicativa e collaborativa è gestita attraverso piattaforme scolastiche dedicate, dove l'interazione con i pari è guidata dalle regole della gentilezza in rete e dal rispetto di codici comportamentali condivisi. L'esperienza didattica si arricchisce con la produzione attiva di contenuti multimediali e narrazioni digitali, integrando anche l'uso guidato dell'Intelligenza Artificiale intesa come supporto alla creatività e alla ricerca. Parallelamente, si consolida il pensiero computazionale attraverso la programmazione visuale a blocchi e si pone una forte attenzione alla sicurezza e al benessere, educando gli alunni alla tutela dei propri dati, all'equilibrio nei tempi di utilizzo e a comportamenti sostenibili per l'ambiente.

<table>
<tr><th colspan="3">Area di Competenza 1. Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni</th></tr>
<tr><td colspan="3">Descrittori di Competenza:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni
1.2 Valutare le informazioni
1.3 Gestire informazioni e dati</td></tr>
<tr><td>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</td><td>ATTIVITA’ TRASVERSALI PROPOSTE</td><td>RISORSE SUGGERITE</td></tr>
<tr><td>Gli alunni sono in grado di:
- Esplorare ambienti digitali sicuri.
- Formulare ricerche guidate attraverso parole chiave.
- Riconoscere lo strumento dell’Intelligenza Artificiale e individuarne le principali</td><td>- Esplorazione guidata dell’ambiente digitale (LIM o tablet): riconoscimento di icone, file e cartelle.
- Ricerca guidata su un argomento di studio (animali, ambiente, personaggi storici)</td><td>Utilizzo di Google SafeSearch o motori di ricerca per bambini
Focus Junior, Rai Scuola, Enciclopedia Treccani Ragazzi…
Teachable Machine, Code.org, (addestramenti AI)</td></tr>
</table>

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

funzioni e potenzialità per reperire informazioni. - Valutare l'affidabilità delle informazioni reperite in rete, distinguendo tra fatti e opinioni e riconoscendo contenuti non corretti o inventati. - Riconoscere e distinguere file, cartelle e i principali programmi e applicazioni didattiche. - Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni raccolte. - Avviare la procedura per stampare un documento.	utilizzando parole chiave suggerite dall'insegnante. - WebQuest semplificato con link selezionati. - Esplorazione guidata di un applicativo basato su IA per porre domande semplici su un argomento di studio. - Analisi guidata di due testi digitali sullo stesso argomento (uno attendibile e uno non corretto). - Classificazione di materiali digitali in file e cartelle. - Associazione icona–funzione dei principali programmi utilizzati a scuola. - Creazione di una cartella personale o di classe per archiviare i materiali, con salvataggio dei file sul computer oppure su cloud. - Salvataggio e rinomina di un file prodotto dall'alunno. - Avvio guidato della procedura di stampa di un elaborato.	Applicazioni della piattaforma scolastica (Google Workspace) PC - Tablet - Digital Board - Software didattici

Area di Competenza 2. Comunicazione e Collaborazione

Descrittori di Competenza:

2.1 Interagire

2.2 Condividere

2.3 Partecipare alla cittadinanza

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

2.4 Collaborare 2.5 Comportamento digitale 2.6 Identità digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni sono in grado di: - Utilizzare strumenti digitali di comunicazione (ambienti scolastici protetti, bacheche, chat didattiche) per interagire con i compagni e con l'insegnante. - Condivide contenuti digitali prodotti individualmente o in gruppo. - Partecipare ad attività digitali di classe sviluppando senso di appartenenza, rispetto e responsabilità. - Partecipare a semplici attività collaborative in piattaforme digitali per costruire un prodotto comune. - Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). - Gestire responsabilmente la propria identità digitale (account, avatar, password).	- Scrivere un breve messaggio o post su una bacheca scolastica protetta (Google Classroom). - Utilizzo di bacheche digitali protette per condividere idee e lavori. - Condivisione e rispetto di regole comuni durante l'utilizzo dei dispositivi. - Attività di scrittura collaborativa guidata. - Creazione di un "Codice delle parole gentili" (regole semplici di comportamento online, da appendere in classe e/o in formato digitale). - Conoscenza e utilizzo del proprio account istituzionale per l'accesso alla Google Workspace, al fine di comunicare e collaborare attraverso diverse applicazioni.	Google Classroom Google Documenti Google Drive GMail Bacheche digitali protette
Area di Competenza 3. Creazione di Contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti		

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni sono in grado di: - Produrre semplici contenuti digitali (testi brevi, immagini, presentazioni, audio e video) utilizzando strumenti digitali adeguati. - Integrare e rielaborare contenuti digitali utilizzando diversi linguaggi espressivi. - Riconoscere l'Intelligenza Artificiale come strumento capace non solo di fornire informazioni, ma anche di supportare la creazione di contenuti. - Riconoscere il valore delle opere proprie e altrui e utilizzare materiali liberi o forniti dal docente in modo consapevole. - Avvicinarsi alla programmazione, acquisendo il concetto di sequenza, evento e ciclo tramite linguaggi visuali a blocchi. - Creare semplici algoritmi per controllare personaggi, robot educativi o animazioni. - Comprendere, con la guida dell'insegnante, come un disegno o un'idea può diventare un oggetto stampato in 3D e raccontarne in modo semplice le fasi principali.	- Creazione di contenuti digitali multimediali e presentazioni (documenti, poster, infografiche, animazioni). - Produzione di narrazioni digitali (podcast, e-book, fumetti, storytelling multimediale). - Produzione di un contenuto digitale (testo, immagine, audio, video, presentazione) con supporto AI. - Uso corretto di immagini, libere o personali, nei lavori digitali rispettando le regole del copyright. - Attività di sequenze e istruzioni unplugged: giochi e percorsi motori per comprendere sequenze e cicli. - Interpretazione e costruzione di istruzioni secondo una codifica concordata. - Attività di creazione di animazioni, storie o giochi: progettazione e realizzazione di prodotti digitali con ambienti di coding visuale. - Attività di progettazione di semplici algoritmi per creare animazioni, muovere personaggi o robot educativi. - Disegno di un semplice personaggio o oggetto su carta; con la guida	<u>Documenti e testi digitali</u>: Google Documenti, Microsoft Word online, Book Creator, app di scrittura e disegno digitale <u>Presentazioni</u>: Google Presentazioni, PowerPoint, Canva Education (presentazioni) <u>Infografiche e poster</u>: Canva Education, Google Disegni, Tavoletta grafica Wacom one <u>Podcast e audio</u>: Audacity (base), Spreaker audio, Vocaroo, app di registrazione audio su tablet <u>Storytelling digitale</u> (fumetti, e-book, storie illustrate): Book Creator, Canva Education (fumetti e e-book), Pixton (fumetti educativi), Telecamera HUE Animation Studio - Green Edition, Registratore audio dvt-6110, Aula parete green-screen <u>Ambienti di collaborazione e cloud</u>: Google Workspace (Drive, Documenti, Presentazioni), Mindomo, Padlet <u>Laboratori di immagini e copyright</u>:

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

	dell'insegnante osservazione della trasformazione in modello digitale e stampa 3D, seguita da una breve riflessione sul procedimento.	Pixabay, Unsplash, Openclipart, Canva Education (materiali liberi) Gestione e condivisione dei materiali: Google Drive, cartelle tematiche cloud Testo e idee: Chat GPT, Gemini, Notebook LM o strumenti simili Grafica e immagini: Canva con IA Coding visuale e robotica educativa: CodyRoby Cody Color puzzle, Scratch / Scratch Jr, Code.org (livello base) Dispositivi per il tinkering e il physical computing: Makey Makey Robot educativi: Bee-Bot, Scottie Go, Lego Spike, Dash & Dot Modellazione e stampa 3D Tinkercad, Stampante 3d Adventurer 3 Ambienti e dispositivi di supporto: LIM, tablet, PC
Area di Competenza 4. Sicurezza, Benessere e uso responsabile		
Descrittori di competenza: 4.1 Dispositivi		

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

4.2 Dati personali e privacy 4.3 Benessere 4.4 Ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni sono in grado di: - Utilizzare i dispositivi digitali in modo corretto rispettando le regole condivise. - Riconoscere l'importanza della privacy e adottare semplici comportamenti per proteggere i propri dati personali negli ambienti digitali. - Riconoscere i rischi legati a un uso eccessivo delle tecnologie digitali e sperimentare modalità di utilizzo equilibrate e consapevoli. - Adottare semplici comportamenti sostenibili nell'uso delle tecnologie digitali, evitando sprechi e utilizzando i dispositivi in modo responsabile.	- Discussione guidata sulle regole di utilizzo dei dispositivi tecnologici e delle aule digitali. - Corretto utilizzo del proprio account istituzionale (login/logout). - Riflessione guidata sui rischi legati all'uso improprio dei social e alla pubblicazione di immagini online. - Individuazione di strategie per prevenire rischi fisici ed emotivi (vista, umore, dipendenza). - Discussione sulle emozioni provate durante l'uso dei videogiochi per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Riflessione su buone pratiche quotidiane (spegnere i dispositivi quando non si utilizzano).	Materiali educativi della Polizia Postale per bambini e ragazzi (video animati, storie, fumetti) Generazioni Connesse – Safer Internet Centre: video e percorsi semplificati su sicurezza, privacy e uso corretto della rete Tutorial guidati sull'uso delle credenziali istituzionali (login, logout, protezione password) Video animati sul benessere digitale (postura, pause, tempo-schermo) Timer digitali e semplici app di gestione del tempo di utilizzo Materiali educativi su Agenda 2030 (Obiettivi 12 e 13)
Area di Competenza 5. Identificazione e risoluzione dei problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Problemi tecnici 5.2 Bisogni e risposte tecnologiche		

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

5.4 Bisogni di competenza digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni sono in grado di: - Individuare semplici problemi tecnici nell'uso dei dispositivi digitali e sperimentare soluzioni di base per risolverli. - Utilizzare strumenti e ambienti digitali per rispondere a semplici bisogni di apprendimento, adattandoli alle proprie esigenze. - Riconoscere l'importanza di sviluppare le proprie competenze digitali.	- Utilizzo in modo autonomo e corretto delle funzioni di base dei dispositivi digitali, avviando e spegnendo correttamente il dispositivo, gestendo l'apertura e la chiusura delle applicazioni, monitorando lo stato della batteria, regolando volume e luminosità in base al contesto d'uso e verificando la connessione alla rete quando necessario. - Selezione dello strumento digitale più adatto per lo svolgimento di un compito assegnato (scrittura, disegno, presentazione, ricerca di informazioni) - Uso consapevole dell'AI per supporto alla ricerca e alla produzione di contenuti. - Sperimentazione di nuovi strumenti digitali per realizzare compiti e attività.	PC o tablet, LIM, dispositivi di classe, rete scolastica Google Workspace Strumenti di IA a uso educativo nel rispetto della normativa vigente, dei regolamenti di istituto e delle indicazioni ministeriali in materia di tutela dei minori, sicurezza, protezione dei dati personali e uso consapevole delle tecnologie.

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Scuola Secondaria di I Grado

Nella Scuola Secondaria di Primo Grado, il curricolo digitale matura in un percorso volto a consolidare l'autonomia operativa e il pensiero critico. Gli studenti sono guidati a gestire le informazioni in modo strutturato e avanzato, confrontando fonti diverse per valutare l'affidabilità delle notizie e organizzando con competenza i propri archivi in cloud. Il quadro di riferimento del DigComp 3.0 introduce in questa fase aspetti cruciali come la gestione consapevole dell'identità online, la tutela della privacy e il contrasto ai rischi digitali, preparando i ragazzi a una partecipazione etica e responsabile alla cittadinanza digitale. Attraverso attività laboratoriali e progetti collaborativi, la produzione di contenuti diventa più complessa e articolata, spaziando dai podcast alla modellazione 3D, e richiede il rigoroso rispetto delle norme sul copyright. Infine, l'Intelligenza Artificiale viene affrontata non solo tecnicamente ma anche come tema etico: gli studenti imparano a interagire consapevolmente con le macchine, analizzando criticamente gli output generati e riflettendo sull'impatto sociale e ambientale delle tecnologie.

Area di Competenza 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati		
Descrittori di Competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni 1.2 Valutare le informazioni 1.3 Gestire informazioni e dati		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli studenti sono in grado di: - Navigare in ambienti digitali sicuri e autorizzati, riconoscendo siti affidabili e fonti attendibili. - Formulare ricerche strutturate: scegliere parole chiave	- Utilizzo di motori di ricerca e risorse digitali selezionate applicando parole chiave adeguate allo scopo. - Ricerche autonome su temi curricolari e confronto dei risultati ottenuti da fonti diverse.	Motori di ricerca sicuri per ragazzi (Google SafeSearch, Kiddle) Biblioteche digitali (MLOL) Portali istituzionali (Rai Scuola, Treccani, Europeana)

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

pertinenti, utilizzare filtri avanzati (data, lingua, tipologia di contenuto), confrontare più fonti per verificarne l'attendibilità. - Utilizzare in modo appropriato chatbot o motori di ricerca basati su AI. - Valutare criticamente le informazioni reperite (riconoscere fake news, contenuti inappropriati o fonti non verificate; sintetizzare informazioni rilevanti per il compito). - Organizzare, salvare e gestire file e contenuti multimediali. - Utilizzare programmi e app adeguati per la visualizzazione, modifica e archiviazione di contenuti. - Documentare il percorso di ricerca e le fonti utilizzate secondo regole base di citazione.	- Utilizzo di un chatbot o un motore di ricerca basato su IA per reperire informazioni. - Verifica delle risposte con fonti affidabili e individuazione di eventuali errori, imprecisioni o informazioni mancanti. - Individuazione di informazioni e riferimenti bibliografici affidabili. - Creazione di una bibliografia base (autore, titolo, URL) per le fonti utilizzate. - Filtraggio e selezione delle informazioni (es. ricerca di file PDF o di immagini con licenza d'uso). - Analisi di fake news (notizie vere e false e griglia di verifica dei criteri di attendibilità). - Organizzazione e gestione dei file e dei contenuti multimediali: salvataggio e rinominazione chiara e coerente dei file, creazione e gestione di cartelle tematiche, gestione ordinata di documenti, immagini, audio e video, sia su dispositivi locali che su piattaforme cloud (es. Google Drive). - Utilizzo di app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Padlet).	Teachable Machine,Code.org, (addestramenti AI) Ambienti cloud sicuri per la gestione di file (Google Drive, OneDrive scolastico) Strumenti di videoscrittura, presentazione e gestione immagini/audio/video Mappe concettuali digitali (MindMup2, Bubbl.us, CMap tools, Mindomo, Coggle, Padlet) Schede operative di valutazione delle fonti Tutorial e guide su salvataggio, gestione e organizzazione dei file Google Scholar, Wikipedia(con analisi critica delle fonti) Siti Di Verifica Delle Fake News Google Workspace Xmind, Canva App delle case editrici

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

Area di Competenza 2. Comunicazione e Collaborazione		
2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Partecipare alla cittadinanza 2.4 Collaborare 2.5 Comportamento digitale 2.6 Identità digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli studenti sono in grado di: - Utilizzare strumenti digitali di comunicazione in ambienti protetti (classroom, bacheche digitali, chat didattiche) per interagire in modo corretto e funzionale con pari e docenti. - Condividere materiali digitali in modo ordinato e consapevole, rispettando ruoli, tempi e indicazioni. - Partecipare ad attività di cittadinanza digitale: esprimere opinioni in modo rispettoso; ascoltare e valorizzare i contributi altrui; riconoscere comportamenti corretti e scorretti online. - Collaborare in ambienti digitali condivisi per la realizzazione di prodotti comuni: testi, presentazioni,	- Utilizzo dei principali strumenti digitali di comunicazione in piattaforma (posta elettronica, classe virtuale, applicazioni didattiche). - Creazione e condivisione di file e cartelle tematiche (es. Google Drive) per l'organizzazione e la gestione di progetti di gruppo. - Condivisione e co-scrittura di documenti digitali, con inserimento di contributi personali, utilizzo di commenti e tracciamento delle modifiche. - Uso responsabile degli strumenti digitali per partecipare alla comunità scolastica e riconoscere situazioni di cyberbullismo.	Ambienti collaborativi scolastici (Google Workspace) Bacheche e strumenti visuali (Padlet, Mindomo…) Strumenti per la creazione di ebook e contenuti collaborativi Applicazioni per mappe concettuali e brainstorming Materiali educativi sulla netiquette e cittadinanza digitale

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

mappe, ebook, progetti interdisciplinari. - Assumere ruoli diversi all'interno del lavoro collaborativo. - Applicare le regole della netiquette, adattando linguaggio, tono e contenuti al contesto comunicativo digitale. - Comprendere il concetto di identità digitale, riconoscendo il valore e la permanenza della propria impronta digitale e la responsabilità personale nei comportamenti in rete.	- Utilizzo di strumenti digitali collaborativi (fogli di calcolo, testi condivisi, lavagne digitali) per elaborare dati, scrivere e produrre materiali digitali in modo cooperativo. - Assunzione e rotazione di ruoli all'interno del lavoro collaborativo (coordinatore, redattore, revisore, grafico). - Produzione collaborativa di una guida di Netiquette: elaborazione di un vademecum condiviso contenente regole e buone pratiche per la scrittura di post, commenti e messaggi chiari, rispettosi e adeguati al contesto digitale. - Discussione guidata su situazioni reali o simulate per riflettere sulle tracce digitali, sulla permanenza dei contenuti online e sulla responsabilità personale. - Creazione guidata di un profilo digitale sicuro in ambienti protetti, con definizione condivisa di regole per password, privacy e tutela personale.	
Area di Competenza 3. Creazione di Contenuti		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti		

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli studenti sono in grado di: - Produrre contenuti digitali strutturati e coerenti (testi, presentazioni, immagini, audio, video) utilizzando strumenti adeguati allo scopo comunicativo. - Utilizzare l'AI per supportare la creazione di contenuti (testo, grafica, immagini). - Integrare e rielaborare contenuti provenienti da fonti diverse, trasformandoli in prodotti digitali personali e coerenti (mappe, infografiche, video). - Comprendere e rispettare le regole fondamentali del copyright e delle licenze Creative Commons. - Applicare il pensiero computazionale per programmare animazioni, giochi interattivi e robot educativi. - Programmare schede elettroniche e robot educativi per realizzare progetti interattivi e sensorizzati. - Progettare e modellare oggetti digitali su software dedicati per la stampa 3D. - Progettare e creare scenari, animazioni e simulazioni 3D,	- Creazione di documenti digitali arricchiti (testo, immagini, audio, video). - Realizzazione di presentazioni multimediali con template. - Produzione di infografiche, poster e storyboard. - Storytelling digitale individuale e di gruppo (ebook, fumetti, storie illustrate, kamishibai digitale, Stop motion). - Produzione di podcast didattici e contenuti audio. - Produzione di contenuti digitali con supporto AI e rielaborazione critica. - Scrittura di *prompt* efficaci per l'AI e rielaborazione critica dell'output generato. - Trasformazione di testi in infografiche, sintesi in mappe concettuali digitali. - Produzione di contenuti interdisciplinari: ebook tematici, presentazioni multimediali, video esplicativi o tutorial. - Laboratori di educazione al copyright: riconoscimento delle licenze Creative Commons, uso corretto e scorretto dei contenuti reperiti online. - Creazione di algoritmi semplici per animazioni o giochi digitali	Documenti e testi digitali: Google Documenti, Microsoft Word online, Book Creator, app di scrittura e disegno digitale Presentazioni multimediali: Google Presentazioni, PowerPoint, Canva Education (presentazioni) Infografiche, poster, storyboard: Canva Education, Tavoletta grafica (Wacom One) Podcast e audio: Audacity (base), Spreaker Audio, Vocaroo, Amplificazione Soundbar, Mixer Numark M6 USB Black - Scarlett 2i2 Studio Storytelling digitale: Book Creator, Canva Education, Pixton, Telecamera HUE Animation Studio,Fondale ChromeKey ripieghevole, Parete GREEN-SCREEN Produzione di contenuti digitali con supporto AI: ChatGPT, Gemini, Notebook LM, Canva con AI, Character.AI, Leonardo AI, Ideogram.ai, Pixverse, Quick, Draw! Trasformazione di testi in infografiche e sintesi in mappe concettuali digitali:

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

sviluppando algoritmi con condizioni e cicli.	su Scratch o MakeCode, comprendendo condizioni e cicli. - Progettazione e programmazione delle schede Arduino e Micro:bit per costruzione di prototipi semplici. - Progettazione e realizzazione di oggetti digitali e prodotti stampati in 3D, con approccio interdisciplinare. - Esplorazione e navigazione 3D attraverso l'uso di visori. - Progettazione di giochi, percorsi, tour virtuali in 3D, utilizzando logiche computazionali di base (condizioni e cicli).	Bubbl.us, CMaptools, MarkMap Mindomo, Coggle, Canva, Mindomo, Padlet Collaborazione e condivisione dei materiali: Google Workspace (Drive, Documenti, Presentazioni), Padlet, Mindomo Rispetto del copyright e delle licenze aperte: Pixabay, Flaticon, Openclipart, Emoji Terra, Get Emoji, Canva Education (materiali liberi) Coding visuale: Scratch,, MakeCode, Code.org Robot educativi: LEGO Spike, Makeblock - mBot2, Tavolo per coding Schede elettroniche programmabili: Arduino, Micro:bit Modellazione e stampa 3D: Tinkercad, CoSpaces Edu, stampante 3D Esplorazione e navigazione 3D: CoSpaces Edu, Minecraft Education Edition, Sketchup Ambienti di supporto: LIM, tablet, PC
Area di Competenza 4. Sicurezza, Benessere e uso responsabile		
Descrittori di competenza: 4.1 Dispositivi		

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

4.2 Dati personali e privacy 4.3 Benessere 4.4 Ambiente		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni sono in grado di: - Utilizzare in modo consapevole e responsabile i dispositivi digitali e gli ambienti tecnologici della scuola. - Gestire i propri dati personali in modo responsabile e rispettare la privacy e l'identità digitale propria e altrui negli ambienti digitali. - Riconoscere i rischi per la salute fisica e psicologica legati all'uso delle tecnologie digitali e adottare strategie di utilizzo equilibrato e consapevole. - Adottare comportamenti sostenibili nell'uso delle tecnologie digitali, comprendendo l'importanza di ridurre sprechi e consumi energetici.	- Conoscenza e rispetto delle regole di utilizzo dei dispositivi tecnologici e delle aule di informatica. - Uso corretto degli account digitali: login e logout in sicurezza, password sicure e private. - Riflessione sui rischi dei social network: discussione dei pericoli legati all'uso improprio dei social, alla condivisione online di immagini e di informazioni personali. - Buone pratiche di sicurezza digitale: importanza di proteggere i propri dati, riconoscere tentativi di phishing o truffe, e rispettare la privacy altrui. - Riflessione sul riconoscimento e contrasto della dipendenza digitale. - Adozione di strategie di monitoraggio e autolimitazione nell'uso dei dispositivi. - Riflessione sull'impatto ambientale dell'uso dei dispositivi digitali. - Applicazione di buone pratiche quotidiane (spegnimento dei dispositivi, uso delle funzioni di risparmio energetico).	Materiali educativi della Polizia Postale per bambini e ragazzi (video animati, storie, fumetti) Generazioni Connesse – Safer Internet Centre: video e percorsi semplificati su sicurezza, privacy e uso corretto della rete Tutorial guidati sull'uso delle credenziali istituzionali (login, logout, protezione password) Linee guida GDPR per studenti (versione semplificata) Video animati sul benessere digitale (postura, pause, tempo-schermo) Timer digitali e semplici app di gestione del tempo di utilizzo Materiali educativi su Agenda 2030 (Obiettivi 12 e 13)

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

	- Infografiche su risparmio energetico, ciclo di vita dei dispositivi e rifiuti elettronici.	
Area di Competenza 5. Identificazione e risoluzione dei problemi		
Descrittori di competenza: 5.1 Problemi tecnici 5.2 Bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Soluzioni creative 5.4 Bisogni di competenza digitale		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' TRASVERSALI PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Gli alunni sono in grado di: - Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi a dispositivi e ambienti digitali della scuola. - Utilizzare strumenti digitali per rispondere ai bisogni di apprendimento, adattando e personalizzando gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze. - Sperimentare diversi strumenti digitali per produrre soluzioni originali e riflettere sull'efficacia di ciascuna. - Riconoscere l'importanza di sviluppare le proprie competenze digitali e	- Risoluzione di situazioni-problema digitali: analisi di dispositivi senza connessione, audio spento, file non salvati o applicazioni bloccate. Utilizzo di checklist operative per individuare la causa del problema e applicazione di strategie di base per risolverlo, come controllo impostazioni, riavvio dei dispositivi o verifica della rete.Gestione dell'archiviazione, della condivisione e della produzione di materiali digitali - Selezione e uso consapevole di applicazioni, software e piattaforme digitali, funzionali	PC, tablet, LIM, stampanti, webcam, rete scolastica, guide e tutorial Google Workspace Strumenti di IA a uso educativo nel rispetto della normativa vigente, dei regolamenti di istituto e delle indicazioni ministeriali in materia di tutela dei minori, sicurezza, protezione dei dati personali e uso consapevole delle tecnologie.

Firmato digitalmente da GESUE' ODA

aggiornarsi su nuove tecnologie, inclusa l'IA, per apprendere e produrre contenuti in modo efficace.	agli obiettivi del compito e alle proprie esigenze di apprendimento - Realizzazione di prodotti multimediali usando strumenti diversi, confrontando i risultati con i compagni e migliorandoli attraverso l'uso di strategie alternative. - Sperimentazione di strumenti digitali e basati su intelligenza artificiale: uso di applicativi per la ricerca, la produzione di contenuti e il supporto ai compiti, con riflessione guidata sulle opportunità e sui limiti di ciascuno.	

Firmato digitalmente da GESUE' ODA