

CURRICULUM DIGITALE

*Dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado
(Riferimenti: DigComp 2.2 & Nuove Indicazioni Nazionali 2025)*

Il presente curriculum verticale delinea il percorso di sviluppo delle competenze digitali d'istituto, integrando il quadro europeo DigComp 2.2 con le linee guida delle Nuove Indicazioni Nazionali 2025. L'obiettivo fondamentale è promuovere un uso critico, consapevole, creativo ed etico delle tecnologie, superando il mero addestramento tecnico per favorire lo sviluppo del pensiero critico, della cittadinanza scientifica e del pensiero computazionale (STEM), con forte integrazione con l'Educazione Civica.

SCUOLA DELL'INFANZIA (3-5 ANNI) (Esplorazione corporea e ludico-creativa)		
COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Esplorare la realtà e i media identificando simboli e codici.	• Distinguere gli oggetti reali dalle loro rappresentazioni visive su schermi. • Identificare icone grafiche di base (es. play, stop, tasto home) in contesti ludici. • Esplorare l'ambiente raccogliendo stimoli visivi e sonori mediante l'uso di foto o registratori guidati.	• Differenza tra reale e virtuale/rappresentato. • Significato di simboli grafici e icone d'uso comune. • Esistenza di strumenti digitali per catturare immagini e suoni.
Comunicazione, collaborazione e creazione di contenuti (Area 2 & 3) Utilizzare linguaggi multimediali per esprimersi e interagire in contesti di gioco.	• Utilizzare la voce e il corpo per interagire con brevi messaggi multimediali coordinati dall'insegnante (es. video-auguri). • Sperimentare l'espressione grafica e sonora digitale combinandola con materiali manipolativi (es. disegno digitale assistito). • Seguire storie multimediali interagendo in modo attivo.	• Forme elementari di comunicazione a distanza (videochiamata, messaggio vocale). • Strumenti digitali per il disegno e la sonorizzazione di storie. • Regole elementari di turnazione e rispetto nel gioco cooperativo.
Sicurezza e Risoluzione di Problemi/Coding Unplugged (Area 4 & 5) Sviluppare abitudini sane nell'uso dei media e avviarsi al pensiero computazionale corporeo.	• Rispettare i tempi di esposizione agli schermi concordati e alternare attività digitali al movimento corporeo. • Risolvere piccoli labirinti e percorsi fisici eseguendo istruzioni spaziali passo-passo (coding unplugged). • Identificare situazioni di disagio o elementi sconosciuti sugli schermi e riferirli immediatamente all'adulto.	• Concetto di benessere legato all'uso misurato della tecnologia. • Nozione di sequenza logica di azioni (prima, dopo, infine) nel movimento nello spazio. • Ruolo dell'adulto come figura di tutela e protezione digitale.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA
(Alfabetizzazione strumentale e regole d'uso)

COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Riconoscere e accendere i dispositivi d'aula comprendendo le loro funzioni essenziali.	• Accendere/spegnere correttamente i dispositivi della classe (PC, tablet, monitor interattivo). • Riconoscere l'interfaccia grafica di base e saper ritrovare una risorsa visiva preparata dal docente. • Distinguere i diversi tipi di contenuti proposti (immagini, video, testi).	• Componenti hardware principali (schermo, tastiera, mouse, touch). • Concetto di file visivo e icona d'applicazione. • Regole di accensione e spegnimento in sicurezza.
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Produrre brevi contenuti multimediali e interagire rispettosamente all'interno della classe.	• Scrivere parole e brevi frasi utilizzando la tastiera digitale o fisica. • Sperimentare le funzioni per modificare il testo (carattere, colore, dimensione, ecc..)	• Funzioni base della tastiera (lettere, spazio, invio). • Regole di comportamento rispettoso.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA
(Primi passi nella gestione e nell'esplorazione)

COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Saper ricercare e organizzare semplici informazioni strutturate sotto la guida del docente.	• Trovare file specifici all'interno di cartelle locali predefinite. • Leggere semplici tabelle o icone informative digitali identificando i dati essenziali.	• Struttura di base delle cartelle (dove si salvano i lavori).

Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Formattare brevi testi e sperimentare la cooperazione digitale mediata.	• Digitare un breve testo narrativo modificando il colore e la dimensione del carattere. • Interagire in piccoli gruppi per completare un'attività digitale condivisa sul monitor interattivo.	• Strumenti di formattazione del testo (grassetto, colore, dimensione). • Modalità di interazione cooperativa con media digitali.
Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Comprendere la protezione delle identità e individuare errori in sequenze logiche.	• Comprendere la necessità di proteggere le password dei profili d'istituto senza condividerle.	• Concetto di password e identità personale protetta. • Rischi derivanti dal cliccare su collegamenti non autorizzati.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA (Sviluppo dell'autonomia operativa e primi ambienti cloud)		
COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Navigare in ambienti digitali protetti selezionando informazioni pertinenti.	• Effettuare ricerche mirate su enciclopedie online per bambini o motori di ricerca protetti utilizzando parole chiave indicate. • Salvare risorse digitali utili (immagini, testi) organizzandole in cartelle dedicate per materia.	• Funzionamento basilare di un motore di ricerca protetto. • Parole chiave e filtri di ricerca elementari.
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Utilizzare la posta elettronica istituzionale e strutturare storie multimediali linearmente.	• Accedere alla propria casella email d'istituto e saper leggere/inviare una comunicazione formale al docente. • Creare una presentazione digitale lineare, con titoli, testi e immagini.	• Struttura dell'email scolastica e regole di scrittura formale. • Anatomia di una diapositiva (titolo, corpo del testo, layout).

Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Riconoscere il valore della privacy e risolvere blocchi applicativi comuni.	• Evitare l'inserimento di dati sensibili (nome completo, indirizzo, scuola) nei moduli online non esplicitamente autorizzati.	• Norme sulla privacy e tutela dei dati personali di base.
--	--	--

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA (Consapevolezza critica e condivisione in cloud)		
COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Confrontare fonti diverse e analizzare semplici insiemi di dati numerici.	• Consultare almeno due fonti digitali diverse per verificare l'esattezza di un'informazione storica o scientifica.	• Concetto di verifica delle fonti (cross-checking).
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Collaborare su documenti condivisi in cloud e comprendere i diritti d'autore.	• Scrivere e modificare un documento di testo in modalità collaborativa asincrona con i compagni sul cloud d'istituto. • Utilizzare immagini libere da diritti d'autore citando correttamente la fonte o l'autore.	• Funzionamento dello spazio Cloud (Drive d'istituto) e permessi di condivisione. • Introduzione al concetto di diritto d'autore e licenze d'uso libere.
Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Analizzare l'impatto ambientale del digitale e mappare le competenze STEM.	• Adottare comportamenti orientati al risparmio energetico dei dispositivi scolastici (spegnimento monitor, stand-by). • Risolvere problemi hardware minimi (controllo delle cuffie o del mouse scollegato).	• Impatto ecologico dei dispositivi elettronici e riciclo dei RAEE. • Connessioni fisiche di base delle periferiche.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA
(Consolidamento delle competenze del primo ciclo)

COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Valutare criticamente l'attendibilità dei siti ed elaborare report informativi digitali.	• Riconoscere indizi di scarsa attendibilità in un sito web (mancanza di autori, URL sospetti). • Organizzare una sintesi digitale di dati estratti da testi di vario genere. • Inserire dati numerici in un foglio di calcolo elettronico per generare un grafico elementare.	• Indicatori di credibilità e qualità dell'informazione online. • Metodi di sintesi grafica ed estrazione dati. • Organizzazione dei motori di ricerca. • Struttura di un foglio di calcolo (righe, colonne, celle) e rappresentazione grafica dei dati.
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Gestire ambienti di apprendimento virtuali e sviluppare progetti digitali integrati.	• Rispondere a compiti, scadenze e discussioni all'interno della piattaforma d'istituto (es. Classroom) in piena autonomia. • Integrare diversi media (audio, testo, immagini, transizioni) e progettare animazioni interattive o narrazioni ramificate per creare un prodotto multimediale finale coerente ed espressivo. • Programmare una sequenza di azioni con cicli semplici (es. ripeti 3 volte) in un ambiente di coding visuale (Scratch o simili).	• Struttura degli ambienti virtuali di apprendimento (VLE). • Tecniche di montaggio multimediale e storytelling digitale. • Concetto di struttura iterativa (loop/ciclo) nel pensiero computazionale.
Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Riconoscere l'ostilità online e applicare logiche di problem solving collaborativo.	• Riconoscere parole ostili, commenti inappropriati o dinamiche di esclusione nei contesti digitali d'aula, attuando momenti di riflessione • Proteggere i propri profili d'apprendimento effettuando correttamente il log-out dai dispositivi condivisi. • Risolvere problemi di blocco software chiudendo l'applicazione o aggiornando la pagina web. • Riconoscere i sintomi della stanchezza da schermo (postura, affaticamento visivo) applicando pause regolari.	• Netiquette avanzata e rispetto delle diversità online. • Importanza della sicurezza della sessione (log-out) sui PC pubblici. • Strategie di problem solving applicato alle STEM. • Procedure standard di sblocco applicativi (refresh, chiusura forzata). • Ergonomia della postazione di studio digitale.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE PRIMA
(Transizione critica, identità e dati)

COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Analizzare criticamente la manipolazione informativa e la struttura degli algoritmi di ricerca.	• Comprendere la differenza tra disinformazione e misinformazione, analizzando casi reali di fake news. • Spiegare il funzionamento generale dei motori di ricerca e l'influenza dei risultati sponsorizzati. • Estrarre dati da tabelle complesse e strutturare report ordinati tramite fogli di calcolo applicando formule base (Somma, Media).	• Meccanismi di propagazione delle fake news e delle bufale online. • Formule aritmetiche applicate ai fogli di calcolo elettronici.
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Tutelare l'identità digitale ed esplorare le licenze d'uso dei contenuti.	• Gestire responsabilmente l'identità digitale della propria e-mail istituzionale applicando stili comunicativi formali ed efficaci. • Creare infografiche o poster digitali applicando le licenze Creative Commons per l'utilizzo etico delle risorse altrui.	• Differenze tra registri comunicativi formali e informali sui media. • Tracciabilità dei dati personali, cookies. • Tipologie di licenze d'autore (Copyright, Copyleft, Creative Commons).
Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Prevenire i rischi relazionali e configurare soluzioni software/hardware standard.	• Riconoscere i primi segnali di dinamiche di cyberbullismo o di adescamento online, attivando i canali di segnalazione scolastici. • Configurare e connettere autonomamente dispositivi a reti protette, gestendo autonomamente le impostazioni audio/video dell'aula. • Utilizzare software di geometria dinamica ed esplorazione STEM per verificare teoremi o proprietà geometriche.	• Normativa di base e linee guida d'istituto sul cyberbullismo. • Protocolli di connettività (Wi-Fi, Bluetooth, cavi di rete LAN). • Modellazione matematica digitale in ottica STEM.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE SECONDA
(La società della datificazione ed elementi IA)

COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Comprendere le logiche della profilazione commerciale.	• Comprendere come i dati di navigazione vengano utilizzati dalle piattaforme per la profilazione degli utenti.	• Meccanismi economici della profilazione dei dati sul web (Economia dei Dati).
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Sperimentare l'Intelligenza Artificiale generativa in modo critico e scrivere codice strutturato.	• Formulare prompt chiari ed efficaci per interagire con un sistema di Intelligenza Artificiale generativa, analizzando criticamente l'output (bias, allucinazioni). • Sviluppare progetti di programmazione complessi introducendo costrutti condizionali annidati e operatori logici (AND, OR, NOT). • Produrre un podcast audio o un video-documentario di gruppo curando la sceneggiatura, la registrazione e il montaggio digitale.	• Funzionamento elementare dei modelli linguistici (LLM), concetto di prompt ed etica dell'IA. • Logica booleana e operatori di controllo nel coding. • Strumenti e formati di compressione ed editing audio/video.
Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Analizzare l'impatto ecologico delle infrastrutture e proteggere i dati personali (GDPR).	• Spiegare il costo ecologico del Cloud e dei data center globali in termini di impronta di carbonio e consumo idrico. • Comprendere i diritti fondamentali garantiti dal regolamento europeo sulla protezione dei dati (GDPR). • Diagnosticare autonomamente errori di rete o problemi di archiviazione (memoria piena, file corrotti), applicando procedure correttive.	• Sostenibilità ambientale del digitale e consumo energetico del Cloud. • Principi fondamentali del GDPR (diritto all'oblio, consenso informato). • Tecniche di manutenzione logica del sistema operativo e gestione dei file.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE TERZA
(Consapevolezza etica, automazione e cittadinanza scientifica)

COMPETENZE ATTESE:	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ATTESI:	CONOSCENZE:
Alfabetizzazione su informazioni e dati (Area 1) Validare le fonti in contesti di ricerca complessi e analizzare open data societari.	• Applicare tecniche di fact-checking avanzate (ricerca inversa delle immagini, riscontro incrociato). • Utilizzare open data pubblici (es. ISTAT, portali ambientali) per condurre indagini sociologiche o scientifiche scolastiche.	• Metodologie di verifica delle notizie online. • Organizzazione formale delle fonti bibliografiche digitali.
Comunicazione e Creazione di contenuti (Area 2 & 3) Transizione alla programmazione testuale.	• Conoscere script logici elementari tramite linguaggi di programmazione testuale. • Integrare i propri migliori elaborati digitali del triennio all'interno di un e-portfolio personale di presentazione. • Collaborare alla stesura di un ipertesto strutturato in codice di base (es. tag fondamentali HTML).	• Sintassi di base di un linguaggio di programmazione testuale. • Struttura e finalità orientativa dell'e-portfolio dello studente. • Architettura delle pagine web.
Sicurezza e Risoluzione di problemi (Area 4 & 5) Sviluppare il controllo etico sull'automazione e mappare il proprio divario di competenze.	• Argomentare l'importanza del controllo umano sui sistemi decisionali automatizzati e sull'Intelligenza Artificiale, analizzandone i rischi etici. • Riconoscere i meccanismi psicologici della dipendenza da notifiche e del sovraccarico informativo, pianificando strategie di disintossicazione digitale. • Identificare autonomamente le proprie lacune di competenza informatica e ricercare tutorial o documentazione ufficiale per risolverle.	• Meccanismi di ingaggio psicologico delle piattaforme social. • Strategie di auto-apprendimento digitale e lifelong learning.