

**ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CALÒ – G. DELEDDA – S. G. BOSCO"**

di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado ad indirizzo Musicale

V.le M. D'UNGHERIA N. 86 - 74013 GINOSA (TA) – tel. +390998245663 - C.F. 90283560739

PEO: [TAIC878009@istruzione.it](mailto:TAIC878009@istruzione.it) – PEC: [TAIC878009@pec.istruzione.it](mailto:TAIC878009@pec.istruzione.it) – Sito web: [www.scuolacalo.edu.it](http://www.scuolacalo.edu.it)

## CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



## Quadri europei e nazionali

- **DigComp 2.2** (Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei cittadini), aggiornato con esempi applicativi nella Dimensione 4, utilizzato come base per definire abilità critiche e livelli di padronanza.
- **DigComp Edu, integrato con Scuola 4.0** per armonizzare competenze digitali e didattica innovativa.

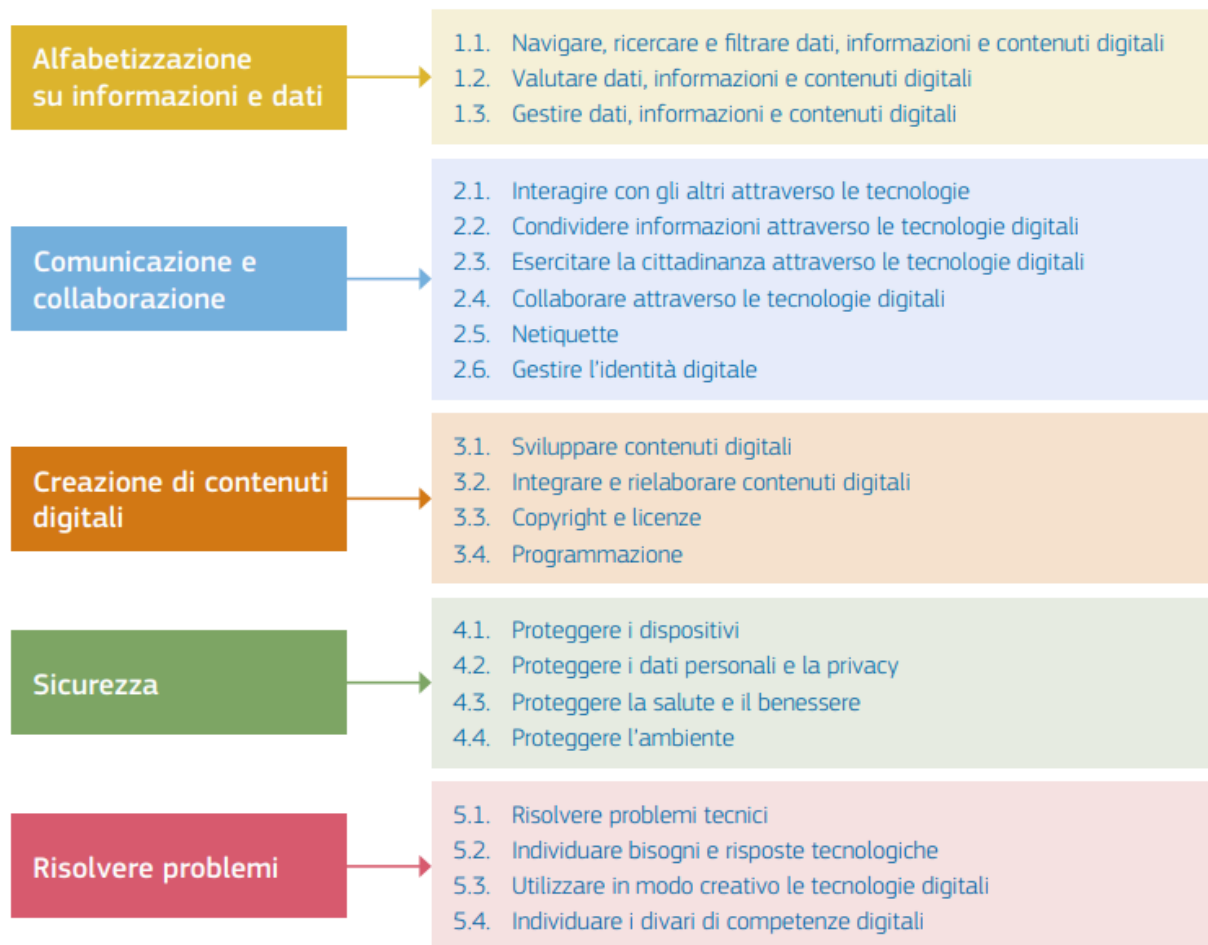
## Documenti ministeriali e PNRR

- **Decreto M.I.M. 15 settembre 2023, n. 184**, che impone l'aggiornamento curricolare per competenze digitali e STEM a partire dal 2023/2024, in linea con le milestone del PNRR (codici M4C1-5 e M4C1-10).
- **Legge 233/2021** (art. 24-bis), che fissa il 2024/2025 come termine per l'aggiornamento delle Indicazioni Nazionali per il primo ciclo, con focus su cittadinanza digitale e inclusione sociale.
- **DM 66/2023**, linee guida per l'elaborazione del curriculum digitale d'istituto, con modelli operativi per analisi SWOT, selezione di strumenti e valutazione.

## Aggiornamenti curriculari

- **Nuove Indicazioni Nazionali 2025** (in vigore dal 2026/2027), che integrano competenze digitali, inclusione e cittadinanza attiva, sostituendo quelle del 2012.
- Piano Nazionale Scuola Digitale 2015 e Indicazioni Nazionali 2012, ancora riferimenti per progettazione verticale e trasversalità delle competenze.
- **D.M. 14 del 2024**, che ha adottato nuovi modelli di certificazione delle competenze, in linea con la riforma dell'orientamento prevista dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR).
- Sillabo Educazione Civica Digitale

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:



## SCUOLA DELL'INFANZIA

**OBIETTIVO:** Esplorazione e familiarizzazione con gli strumenti digitali attraverso attività ludico-educative.

### **Traguardi di sviluppo delle competenze**

- Esplora semplici strumenti digitali (tablet, LIM, tastiera).
- Riconosce i dispositivi digitali e il loro uso nella vita quotidiana.
- Sperimenta attività di gioco interattivo (app educative, robotica di base).
- Inizia a comprendere la differenza tra realtà e mondo digitale.

### **Attività e strumenti**

-  Uso della LIM per attività interattive
-  Piattaforme: Educazione Digitale (MIUR), Google Classroom, Code.org. App: Kahoot!, ScratchJr, Canva Kids. Dispositivi: Tablet con accesso controllato a contenuti educativi. Gioco con robot educativi (Bee-Bot, Cubetto)
-  Disegno digitale (Paint, ScratchJr)
-  Visione di video educativi su piattaforme sicure

### **Focus su sicurezza e cittadinanza digitale**

-  Primo approccio al concetto di **uso sicuro della tecnologia** (es. tablet usato con l'aiuto dell'adulto).

## Età: 3 anni

| Competenze                                      | Obiettivi di apprendimento                                                                               | Esempi di attività didattiche                                                           |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Informazione e alfabetizzazione dei dati</i> | Riconoscere icone e dispositivi semplici, (tablet, PC) con supporto adulto                               | Giocare con app interattive per esplorare colori e forme; utilizzare mouse/touchscreen. |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>           | Riconoscere il valore della comunicazione digitale; sviluppare il linguaggio digitale mimico e gestuale. | Registrare voci per raccontare storie.                                                  |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>          | Cominciare a manipolare semplici strumenti grafici digitali.                                             | Disegno con app touch.                                                                  |
| <i>Sicurezza</i>                                | Prendere coscienza della protezione del sé e del dispositivo.                                            | Racconti su “i robot che dormono la notte” per spegnere il tablet.                      |
| <i>Risoluzione dei problemi</i>                 | Risolvere errori tecnici semplici (es. schermata bloccata)                                               | Usare tasti "indietro" o "home" con supporto adulto.                                    |

## Età: 4 anni

| Competenze                                      | Obiettivi di apprendimento                                                                                            | Esempi di attività didattiche                                                        |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Informazione e alfabetizzazione dei dati</i> | Individuare elementi digitali utili (immagini, suoni). Cominciare a differenziare le fonti (suoni reali vs virtuali). | Esplorazione di ambienti sonori digitali, lettura di eBook con immagini interattive. |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>           | Utilizzare strumenti digitali per interagire con altri. Comprendere il valore della condivisione.                     | Videochiamata; uso di bacheca digitale (Padlet guidato). Chat con avatar.            |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>          | Produrre semplici contenuti creativi in gruppo.                                                                       | Creazione di una storia animata.                                                     |
| <i>Sicurezza</i>                                | Conoscere le regole base dell'uso dei dispositivi (tempi, uso collettivo).                                            | Cartellone con le regole del “tablet buono”. Attività                                |

|                                        |                                                 |                                                                     |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|                                        |                                                 | ludiche su cosa condividere online.                                 |
| <b><i>Risoluzione dei problemi</i></b> | Provare soluzioni diverse in attività digitali. | Puzzle interattivi con guida; esperimenti base di coding unplugged. |

## Età: 5 anni

| Competenze                                             | Obiettivi di apprendimento                                                                                      | Esempi di attività didattiche                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Informazione e alfabetizzazione dei dati</i></b> | Cercare e selezionare informazioni visive e sonore semplici. Riconoscere icone e comandi.                       | Ricerca di immagini guidata su database per bambini (es. Immaginario, safe search per infanzia).                                             |
| <b><i>Comunicazione e collaborazione</i></b>           | Collaborare alla creazione di contenuti digitali condivisi. Usare strumenti digitali per comunicare esperienze. | Podcast o video della classe da inviare ai genitori; presentazione digitale di un progetto. Scrivere frasi brevi con tastiera virtuale.      |
| <b><i>Creazione di contenuti digitali</i></b>          | Realizzare elaborati digitali personali o collettivi. Usare strumenti digitali per documentare.                 | Book digitale delle attività con foto, disegni, registrazioni.                                                                               |
| <b><i>Sicurezza</i></b>                                | Distinguere tra comportamenti sicuri e non (simbolicamente). Prendere decisioni responsabili.                   | Storia animata su “il tablet magico” che insegna a fare scelte giuste. Simulazioni guidate con avatar per riconoscere situazioni pericolose. |
| <b><i>Risoluzione dei problemi</i></b>                 | Applicare il pensiero logico a problemi digitali. Comprendere sequenze base (pre-coding).                       | Attività di coding unplugged (Bee-Bot, Cubetto); composizione di sequenze visive.                                                            |

# SCUOLA PRIMARIA

Articolato per classi, basato su DigComp 2.2, DigCompEdu e riferimenti normativi nazionali (DM 184/2023, DM 66/2023, Legge 233/2021, PNRR, DM 14/2024, PNSD, Indicazioni Nazionali 2012 e 2025).

 **OBIETTIVO:** Acquisizione delle competenze di base per un uso consapevole delle tecnologie digitali.

 **Traguardi di sviluppo delle competenze**

- ✓ Naviga in ambienti digitali per ricercare informazioni con il supporto del docente.
- ✓ Utilizza semplici strumenti di scrittura digitale (documenti di testo, presentazioni).
- ✓ Sviluppa le prime competenze di programmazione (coding di base).
- ✓ Riconosce i rischi e le opportunità della rete (fake news, cyberbullismo).
- ✓ Collabora in attività digitali condivise (scrittura collaborativa, cloud).

 **Strumenti didattici**

-  Tablet e PC con app educative
-  Piattaforme didattiche (Google Classroom, Edmodo)
-  Coding e robotica (Scratch, Ozobot, Lego WeDo)
-  Materiali su Generazioni Connesse, Parole O\_Stili

## Classe Prima

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                                        | Esempi di Attività                                          |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Individuare immagini o testi online con l'aiuto dell'insegnante. | Ricerca guidata di immagini per una storia letta in classe. |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Condividere semplici messaggi o lavori digitali.                 | Registrare un saluto audio con una app di storytelling.     |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Usare strumenti digitali per rappresentare idee.                 | Creare un disegno digitale con Paint o app simili.          |
| <i>Sicurezza</i>                               | Riconoscere comportamenti sicuri con dispositivi.                | Parlare di come proteggere tablet e PC a scuola e a casa.   |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Utilizzare strumenti con guida per svolgere compiti.             | Gioco digitale con comandi semplici (Bee-Bot, CodyRoby).    |

# Classe Seconda

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                        | Esempi di Attività                                        |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Ricerca informazioni con parole-chiave fornite.  | Cercare immagini su animali o ambienti naturali.          |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Collaborare usando una lavagna digitale o app.   | Usare Padlet per scrivere pensieri su una lettura.        |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Inserire immagini e testo in documenti semplici. | Realizzare una scheda informativa su un animale con Word. |
| <i>Sicurezza</i>                               | Sapere cosa condividere e cosa no online.        | Discussione guidata su cosa è privato e cosa no.          |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Sperimentare soluzioni con giochi o app logiche. | Giochi di coding visuale (es. Lightbot).                  |

# Classe Terza

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                        | Esempi di Attività                                      |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Trovare informazioni semplici e riformularle.    | Creare una mappa concettuale da un testo online.        |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Scambiare messaggi e documenti con compagni.     | Inviare un file via piattaforma scolastica (con guida). |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Comporre testi e presentazioni digitali.         | Realizzare una presentazione su un argomento studiato.  |
| <i>Sicurezza</i>                               | Conoscere regole per navigare in sicurezza.      | Laboratorio su regole e rischi del web.                 |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Affrontare piccoli errori tecnici con strategie. | Riconoscere messaggi di errore comuni e chiedere aiuto. |

## Classe Quarta

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                                                                                                                          | Esempi di Attività                                      |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Analizzare e confrontare fonti diverse.                                                                                                            | Confrontare due articoli su uno stesso argomento.       |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Lavorare in gruppo in ambienti digitali. Creazione e condivisione di documenti in classe virtuale (Google Workspace).                              | Scrivere insieme un racconto in un documento condiviso. |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Progettare contenuti multimediali semplici. Produzione di testi e immagini digitali (Word, Canva, Scratch). Coding con Scratch, Code.org, Blockly. | Creare un video di presentazione con immagini e voce.   |
| <i>Sicurezza</i>                               | Conoscere i rischi di comportamenti online scorretti.                                                                                              | Riflessione su cyberbullismo e comportamento online.    |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Utilizzare app e strumenti per risolvere compiti.                                                                                                  | Usare Scratch Junior per narrare una storia.            |

## Classe Quinta

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                                                                                                                        | Esempi di Attività                                          |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Selezionare e rielaborare dati da internet. Introduzione alla gestione delle informazioni (cartelle, file, cloud).                               | Creare una breve ricerca multimediale con fonti verificate. |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Partecipare attivamente a progetti digitali di gruppo.                                                                                           | Wiki o blog scolastico con contributi scritti dagli alunni. |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Integrare testo, immagini e suoni in un contenuto.                                                                                               | Creare un eBook.                                            |
| <i>Sicurezza</i>                               | Agire in modo responsabile nel digitale. Riconoscere fake news e pubblicità ingannevoli. Protezione dei dati personali e rispetto della privacy. | Simulazione su cosa fare in caso di messaggi pericolosi.    |

|                                |                                                      |                                                         |
|--------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
|                                |                                                      |                                                         |
| <b>Risoluzione di problemi</b> | Gestire autonomamente strumenti digitali scolastici. | Uso autonomo della piattaforma scolastica per consegne. |

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11-14 anni)

*Articolato per classi, basato su DigComp 2.2, DigCompEdu e riferimenti normativi nazionali (DM 184/2023, DM 66/2023, Legge 233/2021, PNRR, DM 14/2024, PNSD, Indicazioni Nazionali 2012 e 2025).*



**OBIETTIVO:** Sviluppo della cittadinanza digitale e del pensiero critico attraverso un uso avanzato e consapevole delle tecnologie.



### Traguardi di sviluppo delle competenze

- ✓ Sa cercare e valutare informazioni online in modo critico.
- ✓ Utilizza strumenti di collaborazione digitale in autonomia.
- ✓ Crea contenuti digitali rispettando copyright e licenze.
- ✓ Conosce e applica strategie di sicurezza informatica.
- ✓ Programma e utilizza strumenti di intelligenza artificiale e robotica.



### Attività e strumenti



**PC e piattaforme collaborative (Google Workspace, Moodle)**



**Software di programmazione (Scratch, Python)**



**Robotica educativa (Arduino, Micro:bit)**



**Progetti su legalità, cyberbullismo, fake news**

## 4. VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI



### Indicatori di valutazione



Autonomia nell'uso degli strumenti digitali



Capacità di ricerca e analisi critica delle informazioni



Creatività e originalità nei contenuti prodotti



Rispetto delle regole di sicurezza e cittadinanza digitale



*Certificazioni digitali (Scuola Secondaria)*



*Patente Digitale (sulla base delle competenze DigComp 2.2)*



*Certificazioni informatiche (ICDL, EIPASS, Coding)*



### **ADATTATO al PTOF dell'I.C. "G. Calò - G. Deledda - S. G. Bosco"**

- ◆ *Inclusione, innovazione e cittadinanza digitale al centro del percorso.*
- ◆ *Uso delle risorse scolastiche e delle piattaforme digitali già in uso.*
- ◆ *Attenzione alla sicurezza e alla legalità, come richiesto dal PTOF.*

# Classe Prima

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                                           | Esempi di Attività                                                        |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Raccogliere informazioni da fonti digitali affidabili.              | Web quest guidate, ricerca con criteri (motori ed enciclopedie digitali). |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Comunicare in modo responsabile online.                             | Creazione di email didattiche, netiquette, discussioni su Padlet.         |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Realizzare semplici prodotti multimediali.                          | Presentazioni digitali (es. Canva, Google Slides).                        |
| <i>Sicurezza</i>                               | Comprendere l'importanza di proteggere dati personali.              | Lezione/laboratorio su password sicure e privacy.                         |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Utilizzare strumenti digitali per semplificare attività quotidiane. | Introduzione a strumenti Google (Drive, Documenti) e gestione file.       |

# Classe Seconda

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                                                     | Esempi di Attività                                                       |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Valutare l'affidabilità e la qualità delle fonti.                             | Analisi di siti web, educazione contro le fake news.                     |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Lavorare in gruppo con strumenti digitali.                                    | Progetti collaborativi in Google Workspace o Microsoft Teams.            |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Utilizzare codice o strumenti di creazione per costruire contenuti originali. | Introduzione a Scratch, editing video, podcasting.                       |
| <i>Sicurezza</i>                               | Conoscere i rischi del web e agire in modo consapevole.                       | Attività su cyberbullismo, identità digitale, cittadinanza online.       |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Individuare strumenti e strategie per superare ostacoli digitali.             | Laboratori di problem solving (es. escape room digitali, giochi logici). |

# Classe Terza

| Competenze (DigComp 2.2)                       | Obiettivi                                                                                                                                                                                | Esempi di Attività                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Alfabetizzazione su dati e informazioni</i> | Analizzare, sintetizzare e rielaborare dati in modo autonomo. Ricerca avanzata e verifica delle fonti (Google Scholar, Fact-checking). Organizzazione e archiviazione dei dati in cloud. | Infografiche con Canva, rielaborazione di dati statistici su Excel.                                                                                                                                                 |
| <i>Comunicazione e collaborazione</i>          | Gestire la propria identità digitale e interagire in modo efficace. Simulazioni di cittadinanza digitale (dibattiti online, forum scolastici).                                           | Costruzione di profili “fittizi” responsabili, role-playing online.                                                                                                                                                 |
| <i>Creazione di contenuti digitali</i>         | Produrre contenuti digitali integrando diversi linguaggi.                                                                                                                                | Creazione di eBook, blog scolastico, coding avanzato (Scratch, App Lab). Programmazione con Python, Scratch, App Inventor. Montaggio video e grafica digitale.                                                      |
| <i>Sicurezza</i>                               | Conoscere i propri diritti digitali e agire da cittadino attivo.                                                                                                                         | Educazione civica digitale, attività su copyright e licenze (Creative Commons). Privacy online, protezione account e cyber security. Etica dell’Intelligenza Artificiale e uso responsabile delle nuove tecnologie. |
| <i>Risoluzione di problemi</i>                 | Affrontare sfide complesse con approccio creativo.                                                                                                                                       | Hackathon scolastici, progetti interdisciplinari su sostenibilità digitale.                                                                                                                                         |