14° IC - "S.FRANCESCO DI PAOLA"-MESSINA
Prot. 0009256 del 16/11/2026
VII (Entrata)

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO



Secondo le Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 della Commissione Europea Relativa alle competenze chiave per l'educazione permanente "la ***competenza digitale*** *presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico"*



Finalità	"La scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola" (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale). Nell'ecosistema scolastico, la finalità del nostro curricolo digitale si concretizza nello sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo del digitale, adotti buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e promuova l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'inclusione di tutti e di ciascuno. La scuola, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione educativo-didattica si orienta verso un'efficace integrazione del digitale nel processo di insegnamento-apprendimento.
Struttura	La costruzione del curricolo d'istituto, partendo dall'analisi di contesto, tiene conto di tre dimensioni: • **dimensione tecnologica:** *far riflettere gli studenti sul potenziale delle tecnologie digitali per la risoluzione di problemi di vita quotidiana, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento;* • **dimensione cognitiva:** *promuovere la capacità di ricercare, utilizzare e creare in modo critico e divergente dati, informazioni e contenuti condivisi in Rete, valutandone l'attendibilità;* • **dimensione personale, etica e sociale:** *favorire la consapevolezza dell'identità digitale, gestendo in modo sicuro i dati personali e altrui; orientare gli studenti nell'utilizzo delle tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;* *promuovere la "Cittadinanza digitale", come capacità di interagire consapevolmente e responsabilmente in campo digitale; mettere in atto buone pratiche e particolari abilità sociali e partecipative nella comunicazione online, per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.* Il curricolo si struttura in: bienni – aree – competenze – attività – risorse.

Bienni

- **- Scansione temporale indicativa e non rigida**
- *Alcune competenze ed attivita` si ripetono nei bienni, perche´ nello sviluppo della competenza* ***cambia il livello di autonomia*** *degli studenti.*
- *Significativo il* ***terzo biennio,*** *che aggancia l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo azioni di continuita` tra i due ordini di scuola.*

•5 aree del DigComp

- **- Separazione non rigida**
- *Alcune competenze ed attivita` si ripetono tra aree all'interno dello stesso o diverso biennio, perche´ nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree.*

Competenze – attività - risorse

- **- Una stessa area di competenza può svilupparsi in modo verticale ed orizzontale.**
- *– Le* ***attività*** *proposte indicano "come" la competenza può essere avviata, incrementata e agita.*
- *- Le* ***risorse*** *suggerite indicano un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe.*
- *- Si precisa che obiettivi, attività e risorse saranno esplicitati nella progettazione educativo-didattica.*

AREE

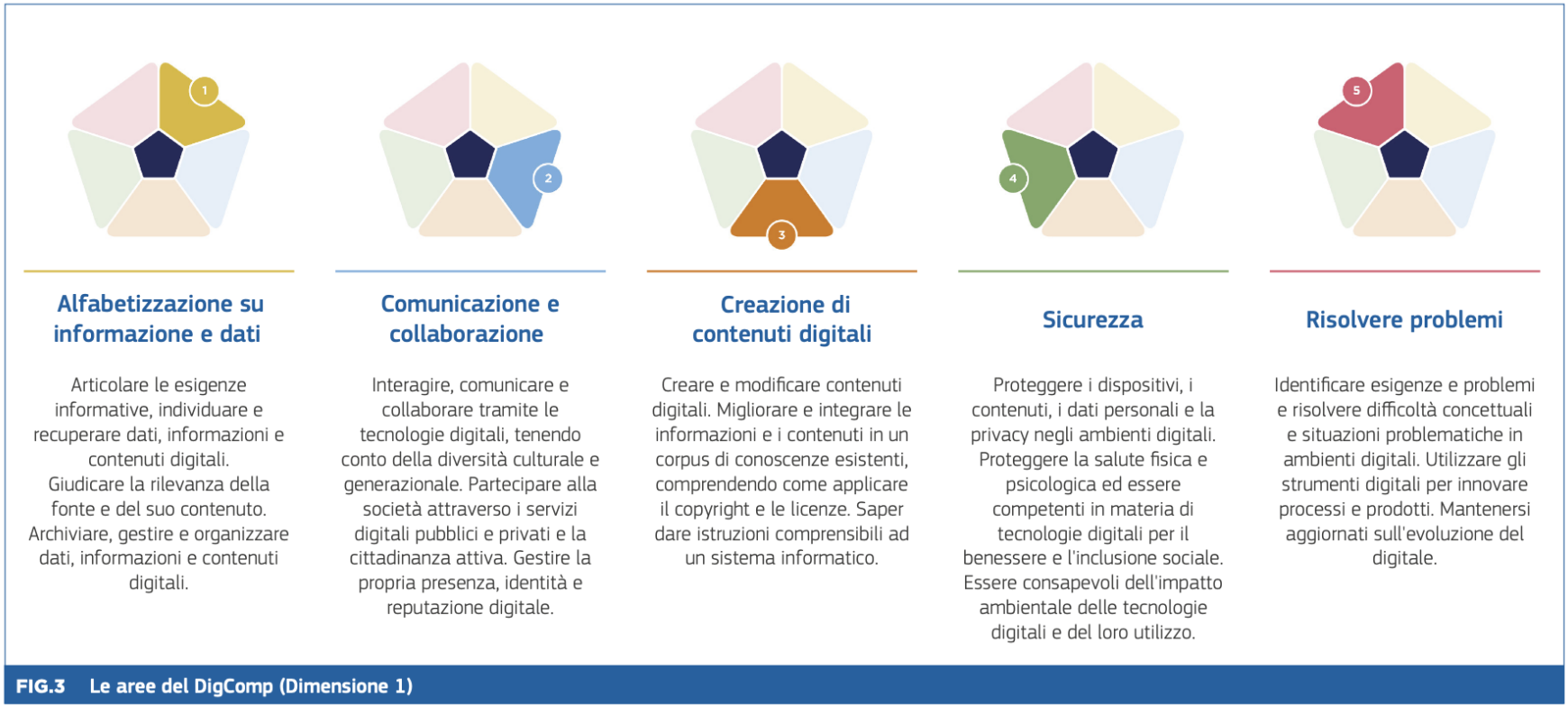

FIG.3 Le aree del DigComp (Dimensione 1)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**	
FONTI	Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 della Commissione Europea Relativa alle competenze chiave per l'educazione permanente Digital Competence Framework for Citizens - quadro delle competenze digitali per i cittadini: Digcomp 2.2 Curriculum per lo sviluppo digitale - Rete Scuole Valli del Noce – IPRASE (Documento pubblicato e rilasciato sotto licenza CC BY-NC-SA 3.0 IT) Decreto Ministeriale n. 14 del 30 gennaio 2024 (Decreto di adozione nuovi modelli di certificazione delle competenze) D.M. 07/09/2024 - **Adozione delle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica**	
NUCLEO TEMATICO*:	**Cittadinanza Digitale**	
LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	▪ Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DEL I CICLO	▪ Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole (N.10) ▪ Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo (N.11) ▪ Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri (N.11)	
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE**	**AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**	**AL TERMINE DEL I CICLO D'ISTRUZIONE**
	Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.
PROGETTAZIONE	La progettazione si articolerà in competenze, conoscenze, abilità.	

DISCIPLINE COINVOLTE	Tutte
STRUMENTI:	PC/TABLET/LIM/TAVOLO INTERATTIVO/BEE BOT (INFANZI E PRIMARIA)/EM-BOT/LEGO KIT EDUCATION
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	LABORATORI FISSI E MOBILI
VALUTAZIONE	I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei docenti per le singole discipline e già inseriti nel PTOF, saranno utilizzati anche per la valutazione del presente insegnamento. In sede di scrutinio il docente coordinatore dell'insegnamento, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del team o del Consiglio di Classe, formula la proposta di valutazione da inserire nel documento di valutazione. Relativamente alla primaria, la valutazione avverrà in base alla normativa in vigore nell'anno scolastico di riferimento, mentre per la secondaria valuterà con votazione in decimi (D.lgs 62/2017).

* **Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica (D.M. 07/09/2024)**

**** Decreto Ministeriale n. 14 del 30 gennaio 2024 (Decreto di adozione nuovi modelli di certificazione delle competenze**)

Settore Infanzia

Sviluppo delle competenze:

Il bambino con il supporto di un adulto

- •riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook)
- •individua il pulsante start e avvia un dispositivo
- •utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)
- •visiona immagini, animazioni, video
- •esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico

Settore Primaria		Settore Primaria/Settore Secondaria di I grado	Settore Secondaria di I grado
I BIENNIO	**II BIENNIO**	**III BIENNIO**	**IV BIENNIO**
Classi Prima e Seconda	**Classi terza e quarta**	**Classe quinta**	**Classi seconde e terze**

		(in continuità con la classe Prima-Sec. di I grado)	
Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
Descrittori di competenza			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Navigare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
Sviluppo della competenza:			
• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • accedere a dati, informazioni e contenuti online, attraverso la scoperta, e navigare al loro interno. • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti in dispositivi e ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata	• conoscere e applicare strategie di ricerca sistematiche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • valutare dati, informazioni, siti e pagine web, individuandone l'attendibilità.	• organizzare ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali e archiviarli in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti, di dati, informazioni e contenuti digitali.

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione			
Descrittori di competenza:			
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
Sviluppo della competenza:			
• utilizzare alcune tecnologie digitali per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • comprendere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	• comprendere la differenza tra le diverse forme e i diversi tipi di comunicazione (formale o informale) • individuare i diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • comprendere che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	• essere consapevoli di cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• gestire le varie opzioni di condivisione, nel rispetto delle regole riguardanti l'identità digitale • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non)

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti			
Descrittori di competenza:			
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
Sviluppo della competenza:			
• creare e modificare contenuti in formati semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito; • riconoscere un collegamento multimediale e	• selezionare e utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe; • gestire le basilari regole di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); • pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;	• realizzare prodotti multimediali di vario genere sia individualmente che in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una **codifica** concordata.	• realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore e del copyright; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione

accedervi per eseguire un'attività.	• scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; • elencare ed eseguire istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito.		
Area di competenza 4. Sicurezza			
Descrittori di competenza:			
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
Sviluppo della competenza:			
• individuare modalità basilari per proteggere dispositivi e contenuti digitali; • rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa,	• essere consapevoli che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie e utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei diritti propri e altrui, con particolare attenzione all'identità digitale; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi	• utilizzare le principali regole per il rispetto di aule, dispositivi e laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • riconoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;	• conoscere le regole per il rispetto degli ambienti, dei dispositivi e dei contenuti digitali; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali, scegliendo semplici modi per

scuola, strada..) E le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico; • essere consapevoli della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto.	• scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili.	proteggere i dati personali e la privacy; • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica nell'utilizzo delle tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili; • utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
Area di competenza 5. Risolvere problemi			
Descrittori di competenza:			
5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).	5.1 Risolvere problemi tecnici	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali
Sviluppo della competenza:			
• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;	• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;	• conoscere i principali software applicativi, con particolare attenzione al sistema operativo installato sui PC della scuola;	• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali;

• utilizzare i dispositivi secondo le funzioni base.	• identificare soluzioni per risolverli.	• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività; • individuare problemi di accessibilità.	• usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni volte al miglioramento del processo di apprendimento; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.