



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Scuola dell'infanzia – Primaria – Secondaria di I grado
VIA TIRSO, 25/A - 09094 - MARRUBIU (OR)
TEL 0783 859378 – FAX 0783 859766
Codice fiscale: 90027730952 – Codice IPA:UFIR07
E-Mail ORIC810007@istruzione.it – PEC ORIC810007@pec.istruzione.it
Sito Web www.comprensivomarrubiu.edu.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado



Triennio 2025/2028

Premessa

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e 2018 inseriscono la competenza digitale¹ tra le otto competenze chiave per l'apprendimento. Il PNRR², che promuove l'acquisizione di competenze digitali, utilizzando i quadri di riferimento europei DigComp 2.2 (aggiornamento del DigComp) per i cittadini e DigCompEdu per i docenti e il personale scolastico, per supportare la transizione digitale e l'integrazione dell'intelligenza artificiale nella didattica e nelle organizzazioni, indica l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni Nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee Guida per l'istruzione di secondo grado, in relazione alle competenze digitali.

Il DigComp 2.2 riveste un'importanza notevole nel contesto educativo e formativo³ e il DigCompEdu⁴ si pone, quale obiettivo principale, quello di definire e promuovere le competenze digitali necessarie agli insegnanti e ai formatori per integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica, migliorando i processi di insegnamento/ apprendimento e sviluppando le competenze digitali degli studenti.

Il Curricolo delle competenze digitali dell'Istituto Comprensivo di Marrubiu è stato progettato in coerenza con il nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2⁵ e si caratterizza per i forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità, tenuto conto delle più recenti tecnologie per l'apprendimento (DigCompEdu).

Esso si pone come obiettivo fondamentale:

- il coinvolgimento dei docenti come attori del cambiamento attraverso l'innovazione didattica;
- la formazione di studenti e studentesse come utilizzatori consapevoli e critici delle tecnologie per creare, comunicare e risolvere problemi, ma anche per essere cittadini digitali consapevoli e responsabili.

Lavorare sulle competenze digitali significa, quindi, porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo ad acquisire abilità per imparare a progettare, a creare, a risolvere problemi, a documentare processi, ad analizzare dati e a sintetizzarli, a proporre strategie e soluzioni comunicative e operative, a pensare e realizzare contenuti digitali.

Quadro di riferimento

- **DigComp (Digital Competence Framework) 2.2:** è il quadro di riferimento europeo che definisce le competenze digitali in cinque aree: 1. Informazione e alfabetizzazione su dati, 2. Comunicazione e collaborazione, 3. Creazione di contenuti digitali, 4. Sicurezza e 5. Risoluzione di problemi.
- **Parlamento europeo e del Consiglio (2018):** sottolinea l'importanza della competenza digitale tra le competenze chiave per l'apprendimento permanente.

¹«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».

²Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza.

³Il DigComp 2.2 fornisce un quadro generale delle competenze digitali per i cittadini, mentre il DigComp EDU si concentra sulle esigenze degli insegnanti e dei professionisti dell'educazione, supportandoli nell'integrazione efficace delle tecnologie digitali nella didattica.

⁴Si tratta di un quadro di riferimento europeo che fornisce un modello omogeneo per l'auto-valutazione e lo sviluppo professionale dei docenti nell'uso delle tecnologie digitali.

⁵Il Framework DigComp 2.2 è promosso dalla Commissione Europea nell'ambito del suo Piano d'azione per l'Istruzione digitale 2021-2027, che ha istituito l'EDSC (European Digital Skills Certificate).

- **Raccomandazione Italia Digitale - Competenze Digitali di Base:** è il documento che offre una traduzione e un adattamento delle aree di competenza di DigComp nel contesto italiano, fornendo una base per la strutturazione del curriculum.
- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) 4.0:** promuove l'estensione del pensiero computazionale a tutta la scuola e sostiene l'aggiornamento del curriculum di tecnologia.
- **Certificazione delle competenze** al termine della scuola Primaria⁶ e del primo ciclo⁷, D.M. 7 ottobre 2017, n.724: prevede di valutare la competenza digitale dello studente.
- **Indicazioni Nazionali (2012) e Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (2018):** pongono l'accento sull'importanza delle competenze digitali per gli studenti.
- **Legge 29 dicembre 2021, n. 233** è la legge di conversione del Decreto-Legge 6 novembre 2021, n. 152, che contiene disposizioni urgenti per l'attuazione del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR). Questa legge modifica il decreto-legge introducendo il concorso di progettazione di scuole innovative.
- **Indicazioni Nazionali 2025:** propongono un maggiore focus sulla formazione integrale dello studente, che include le dimensioni digitali, integrando così la necessità di approcci interdisciplinari e l'uso delle tecnologie digitali.

Modello concettuale di riferimento

Il **DigComp 2.2.** introduce quasi 300 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che supportano i cittadini nell'interazione agevole, critica e sicura con le tecnologie digitali, con l'intelligenza artificiale, il lavoro da remoto e l'accessibilità.

L'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento previsto dal **DigComp**, che tiene conto degli elementi fondamentali per definire la competenza digitale.

Le cinque Macro-aree che raggruppano le Competenze digitali⁸

Macro-area	Competenze
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	➔ 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
2. Comunicazione e collaborazione	➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie ➔ 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

⁶D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato A), in riferimento alla competenza digitale, viene richiesto ai docenti di valutare il raggiungimento del seguente livello: «L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici».

⁷D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato B), il raggiungimento della competenza digitale presuppone che: «L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi».

⁸Modello concettuale del DigiComp, DigComp 2.2 - Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, p.4.

3. Creazione di contenuti digitali

- ➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- ➔ 3.3 Copyright e licenze
- ➔ 3.4 Programmazione

4. Sicurezza

- ➔ 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

5. Risolvere problemi

- ➔ 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

Indicazioni metodologiche

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, le competenze digitali si inseriscono in modo trasversale, coinvolgono tutte le discipline e i Campi di Esperienza e tutti gli ordini e gradi di scuola. Le competenze digitali sono, infatti, trasversali perché si intrecciano con tutte le altre competenze e con le soft skills⁹, sono molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, alfabetizzazione mediatica, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Si tratta non soltanto di saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche di comprenderne i meccanismi, di riflettere sul loro impatto nella vita e nello svolgimento della professione, nel rispetto dei propri dati personali.

L'approccio trasversale e interdisciplinare per lo sviluppo delle competenze digitali richiede, pertanto, la strutturazione di ambienti di apprendimento flessibili e interconnessi, l'utilizzo di metodologie inclusive e laboratoriali (STEM¹⁰ - STEAM¹¹) e la promozione di esperienze autentiche e di compiti di realtà.

Verifica e valutazione

La verifica e la valutazione seguiranno i criteri e la scansione degli altri percorsi disciplinari.

⁹Insieme delle capacità relazionali e comportamentali di ciascun individuo.

¹⁰L'acronimo STEM deriva dall'insieme delle discipline scientifiche Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica.

¹¹L'acronimo STEAM fa riferimento alle discipline Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica.

II CURRICOLO

Il Curricolo dell'Istituto Comprensivo di Marrubiu è disposto all'interno di una versione tabellare sinottica che propone una visione in parallelo di obiettivi, concetti e attività ad essi collegati, e, infine, alcune risorse per l'organizzazione della didattica trasversale veicolata dalle competenze digitali previsti per i tre ordini di scuola.

1)Scuola dell'infanzia12

Macroarea: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Riconoscere e interpretare simboli, immagini e contenuti visivi presenti in ambienti digitali, associando segni e significati.	L'alunno visiona documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale.
Esplorare in modo guidato contenuti multimediali digitali, distinguendo tra elementi familiari e nuovi attraverso l'osservazione e il confronto.	L'alunno ascolta canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale.
Utilizzare, con l'aiuto dell'insegnante, semplici procedure di ricerca di informazioni.	L'alunno si orienta tra gli elementi principali dello strumento tecnologico ed esegue giochi ed esercizi .

Macroarea: 2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori	➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie ➔ 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
Obiettivi	Attività
Utilizzare strumenti digitali per comunicare emozioni, pensieri o richieste in modo semplice.	L'alunno crea disegni e storie digitali per raccontare il proprio stato d'animo ed esperienze;
Utilizzare le tecnologie digitali per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti, rispettando i turni e le regole di interazione.	L'alunno partecipa alla realizzazione di Puzzle collaborativi, ad attività di coding, ad attività di pixel-art;
Rispettare semplici regole di comportamento durante l'uso condiviso degli strumenti digitali.	L'alunno utilizza la piattaforma Google Workspace for Education.

Macroarea: 3. Creazione di contenuti digitali	
Descrittori	➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali ➔ 3.3 Copyright e licenze ➔ 3.4 Programmazione
Obiettivi	Attività
Utilizzare strumenti digitali per realizzare semplici disegni, tracciati o composizioni grafiche, esprimendo idee, emozioni o esperienze personali.	L'alunno utilizza applicazioni di supporto al disegno.
Creare semplici contenuti multimediali che raccontano storie ed esperienze vissute.	L'alunno realizza foto o brevi filmati utilizzando strumenti digitali.
Modificare contenuti digitali (colori, forme e dimensioni), sperimentando possibilità creative.	L'alunno registra la propria voce mentre racconta una storia illustrata con disegni digitali.
Riconoscere elementi base di programmazione, svolgendo compiti su un insieme limitato di comandi ed eseguendo semplici istruzioni.	L'alunno partecipa alla creazione di un prodotto digitale collettivo con foto, disegni e anche sonoro.
	L'alunno effettua percorsi e realizza immagini seguendo semplici istruzioni digitali.

Macroarea: 4. Sicurezza	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Utilizzare gli strumenti digitali in modo consapevole, comprendendo le eventuali situazioni di rischio.	L'alunno osserva immagini o brevi video che rappresentano situazioni digitali e, con l'aiuto dell'insegnante, individua i comportamenti a rischio.
Trattare con cura gli strumenti tecnologici, dimostrando atteggiamenti responsabili;	L'alunno partecipa a una routine di cura del dispositivo: lo pulisce, lo ripone con attenzione e lo usa con rispetto, sviluppando atteggiamenti responsabili.
Rispettare il tempo stabilito per l'uso dei dispositivi digitali, comprendendo l'importanza dell'equilibrio tra digitale e realtà.	L'alunno partecipa a esperienze e giochi rispettando i tempi di esposizione allo strumento digitale.

Macroarea: 5. Risolvere problemi	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche, con	L'alunno esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso supporti

operazioni e comandi base per l'uso dei dispositivi digitali.	digitali.
Utilizzare strumenti digitali per esprimere la propria creatività, inventando storie, giochi o immagini originali, anche combinando elementi diversi (foto, disegni, suoni).	L'alunno si muove nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date; individua indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni. L'alunno si muove fisicamente nello spazio seguendo indicazioni digitali (es. frecce su schermo o comandi vocali), sviluppando orientamento e comprensione delle sequenze;

2) Scuola primaria

Macroarea: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
→ 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Descrittori → 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali → 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
Obiettivi	Attività
Trovare dati, informazioni e immagini attraverso una semplice ricerca guidata offline e online.	L'alunno seleziona le informazioni pertinenti e utili in linea con le indicazioni fornite dall'insegnante, effettua ricerche e raccoglie informazioni in base a criteri stabiliti e condivisi.
Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera per la navigazione e l'utilizzo di app.	L'alunno collabora con il gruppo classe nella realizzazione di prodotti digitali.
Riconoscere e distinguere file, cartelle e i principali programmi/applicazioni didattiche.	L'alunno organizza i contenuti digitali attraverso la creazione di cartelle di archiviazione.
Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni raccolte.	L'alunno esegue semplici attività di programmazione sfruttando programmi predisposti per la didattica.

Macroarea: 2. Comunicazione e collaborazione	
→ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie → 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	
Obiettivi	Attività
Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	L'alunno collabora con gli altri utilizzando dispositivi digitali.
Conoscere e utilizzare diversi software (scrittura, immagini, editing...) per comunicare e condividere informazioni.	L'alunno utilizza diversi software/app per comunicare e condividere informazioni e prodotti.
Conoscere e saper utilizzare mezzi di comunicazione digitale.	L'alunno scarica e condivide contenuti digitali.
Cooperare in giochi educativi (app)	L'alunno coopera e collabora in rete

Riconoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete.	utilizzando comportamenti corretti.
--	-------------------------------------

Macroarea: 3. Creazione di contenuti digitali	
Descrittori	➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali ➔ 3.3 Copyright e licenze ➔ 3.4 Programmazione
Obiettivi	Attività
Individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici. Riconoscere sequenze di azioni e ordinarle in modo logico. Utilizzare semplici ambienti di programmazione visiva per creare brevi sequenze di comandi. Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme nel rispetto del Copyright.	L'alunno utilizza software/app per realizzare contenuti digitali differenti. L'alunno sfrutta i dati precedentemente selezionati per creare documenti digitali, seguendo le indicazioni dell'insegnante. L'alunno utilizza semplici programmi con ambienti di coding a blocchi. L'alunno si muove sul web nel rispetto di Copyright e licenze.

Macroarea: 4. Sicurezza	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Riconoscere comportamenti corretti per prendersi cura di tablet, computer e altri dispositivi digitali. Condividere le regole per l'utilizzo e la cura dei dispositivi elettronici: tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor e distanza dallo schermo, protezione del dispositivo. Condividere le regole e i comportamenti corretti e responsabili per interagire in ambienti digitali. Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	L'alunno utilizza le tecnologie digitali prevedendo i rischi associati a un utilizzo improprio, inclusi quelli legati all'ambiente e alla privacy. L'alunno mantiene con cura i dispositivi digitali a disposizione. L'alunno rispetta le regole e adotta comportamenti corretti e responsabili per interagire in ambienti digitali.

Macroarea: 5. Risolvere problemi	
Descrittori	➔ 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

Obiettivi	Attività
Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche nell'uso dei dispositivi digitali.	L'alunno crea soluzioni per affrontare piccoli inconvenienti nell'utilizzo delle tecnologie digitali. L'alunno esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso supporti digitali.
Utilizzare strumenti digitali per esprimere la propria creatività, inventando storie, giochi o immagini originali, anche combinando elementi diversi (foto, disegni, suoni).	L'alunno si muove nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date e individua indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni. L'alunno potenzia il pensiero logico e algoritmico mediante semplici attività di coding.

3) Scuola secondaria di I grado

Macroarea: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Individuare consapevolmente le proprie esigenze informative e di ricerca: analizzare il contesto, definire obiettivi specifici e selezionare strategie adeguate per reperire dati, fonti e contenuti pertinenti.	L'alunno sfrutta la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) o la Digital Board come supporto all'apprendimento.
Organizzare e condurre una ricerca in modo autonomo, utilizzando consapevolmente le principali funzionalità del browser (barra degli indirizzi, motori di ricerca, gestione delle schede, cronologia, segnalibri).	L'alunno utilizza dizionari digitali. L'alunno effettua ricerche e seleziona dati, informazioni, immagini e video online.
Selezionare tra le informazioni reperite quelle pertinenti e affidabili.	L'alunno utilizza strategie per identificare fonti poco attendibili e distingue informazioni affidabili dalle fake news.
Riconoscere e distinguere i principali componenti hardware e software di un sistema informatico, comprendendo le funzioni essenziali e il ruolo nel funzionamento complessivo del computer, al fine di sviluppare una alfabetizzazione digitale di base.	L'alunno organizza i contenuti digitali, inclusi dati, informazioni, immagini e documenti, mediante diversi metodi di archiviazione.

Macroarea: 2. Comunicazione e collaborazione	
Descrittori	➔ 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie ➔ 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

Obiettivi	Attività
Comprendere e utilizzare in modo consapevole le diverse opzioni di condivisione disponibili nei principali ambienti digitali (documenti, contenuti multimediali, link, file), riconoscendo le implicazioni legate alla privacy, alla sicurezza e all'accessibilità delle informazioni trasmesse Organizzare e comunicare in modo chiaro, coerente e pertinente i risultati di una ricerca, utilizzando strumenti digitali e strategie espositive adeguate al contesto, al pubblico e agli obiettivi comunicativi. Collaborare attivamente alla costruzione di risorse e compiti attraverso l'uso consapevole di strumenti digitali. Utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali, sia in presenza che in ambienti virtuali, riconoscendo il valore dell'ascolto, del rispetto reciproco e della comunicazione efficace.	L'alunno utilizza strumenti e piattaforme digitali per comunicare e collaborare. L'alunno scarica e condivide contenuti digitali attraverso strumenti e piattaforme digitali. L'alunno cita le fonti digitali e sa redigere una sitografia. L'alunno compila test, questionari e giochi didattici in formato digitale. L'alunno utilizza documenti digitali come supporto alle presentazioni orali. L'alunno svolge una ricerca guidata su un argomento, utilizzando diverse funzionalità del browser e documentando il processo. L'alunno condivide documenti, link, file e contenuti multimediali in modo sicuro. L'alunno collabora in gruppo alla creazione di un diario digitale delle relazioni (raccolta di esperienze individuali o in condivisione con un piccolo gruppo).

Macroarea: 3. Creazione di contenuti digitali	
Descrittori ➔ 3.1 Sviluppare contenuti digitali ➔ 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali ➔ 3.3 Copyright e licenze ➔ 3.4 Programmazione	
Obiettivi	Attività
Progettare e realizzare prodotti multimediali di diversa tipologia (presentazioni, video, podcast, infografiche), sia in forma individuale che collaborativa, utilizzando strumenti digitali in modo creativo, consapevole e funzionale alla comunicazione di contenuti, esperienze e conoscenze. Formulare istruzioni operative basate su codifiche condivise (simboli, linguaggi formali, comandi digitali), sviluppando precisione comunicativa, capacità logico-sequenziale e competenze di collaborazione all'interno di attività strutturate e ambienti digitali. Riconoscere il significato e il valore dei diritti d'autore, comprendendo le regole che tutelano le opere dell'ingegno (testi, immagini, video, musica, software) e adottando comportamenti responsabili nell'uso, nella condivisione e nella produzione di contenuti digitali.	L'alunno realizza testi mediante l'utilizzo di programmi di videoscrittura come Word, Pages, ecc. L'alunno produce fogli di lavoro per il calcolo utilizzando Excel, creando tabelle e schemi per la raccolta e la gestione di dati tramite gli strumenti digitali. L'alunno sfrutta programmi di grafica o di supporto al disegno come Paint, Illustrator, ecc. L'alunno elabora documenti digitali per la presentazione di resoconti o ricerche, integrando testo, immagini, audio e video.

Macroarea: 4. Sicurezza	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Adottare comportamenti consapevoli e responsabili per la tutela della propria privacy e dei dati personali nell'ambiente digitale, riconoscendo i rischi legati alla condivisione di contenuti online (immagini, video, informazioni sensibili) e applicando semplici strategie di protezione per navigare in rete in modo sicuro e rispettoso.	L'alunno comprende i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali, quali radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.
Utilizzare con cura i dispositivi elettronici personali e condivisi.	L'alunno mantiene con cura i dispositivi digitali a disposizione.
Comprendere i rischi legati all'uso quotidiano della tecnologia e adottare comportamenti responsabili per prevenire accessi non autorizzati, perdite di dati e violazioni della privacy.	L'alunno è in grado di tutelare i propri dati mediante l'impiego di password.
Conoscere i potenziali rischi per la salute psicologica e fisica derivanti dall'uso eccessivo o scorretto delle tecnologie digitali, promuovendo comportamenti equilibrati, responsabili e orientati al benessere personale.	L'alunno identifica l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Macroarea: 5. Risolvere problemi	
Descrittori	➔ 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
Obiettivi	Attività
Riconoscere e affrontare in modo autonomo i problemi tecnici più comuni legati all'uso di dispositivi digitali.	L'alunno utilizza materiali e programmi digitali per migliorare l'apprendimento.
Analizzare le proprie esigenze personali, scolastiche e relazionali e scegliere consapevolmente gli strumenti digitali più adeguati a rispondere a tali bisogni, in modo efficace, sicuro e responsabile.	L'alunno opera sul pensiero logico e algoritmico, integrando l'apprendimento del coding.
Utilizzare consapevolmente strumenti e tecnologie digitali per ideare, realizzare e adattare soluzioni che facilitino l'apprendimento personale e collaborativo.	L'alunno affronta problemi di accesso a piattaforme (password dimenticata, errore di login, autenticazione a due fattori) e impara a gestire il recupero delle credenziali e la sicurezza.
Riconoscere la necessità di migliorare progressivamente le proprie abilità tecnologiche per affrontare in modo critico, sicuro e responsabile le sfide del mondo digitale.	L'alunno crea un manuale collaborativo con soluzioni pratiche ai problemi più comuni, illustrando passaggi e strategie operative.

Risorse

Scuola dell'infanzia e primaria

Tux Paint – Disegno digitale con interfaccia semplificata

Draw & Tell – Disegni narrati con registrazione vocale

Toontastic 3D – Creazione di storie animate

Book Creator – Realizzazione di libri digitali con testo, immagini e audio

Epic! – Libreria digitale con migliaia di libri illustrati

StoryWeaver – Storie multilingue gratuite

Khan Kids – Storie, giochi e attività educative

La Biblioteca di Nati per Leggere – Raccolta digitale di letture per la prima infanzia

Thinkrolls – Giochi di logica e problem solving

Logic Land – Attività per il pensiero logico

Code Karts – Introduzione al coding attraverso corse di macchine

Lightbot Jr – Coding visuale per bambini

Scratch Jr – Programmazione visuale per creare storie e giochi

Voice Recorder – app semplice per registrare messaggi vocali dei bambini

Clips (Apple) – per creare video brevi con effetti, testi e musica

Mentimeter Kids – per votazioni digitali semplici con immagini e simboli

YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età

TumbleBooks – Libri animati e interattivi

Zoom Kids / Meet for Schools – per videoletture, saluti e interazioni protette tra sezioni o con famiglie

Canva Kids – per creare cartoline, poster e presentazioni digitali con grafica semplificata

Toca Boca – app per giochi di ruolo e simulazioni sociali che favoriscono l'interazione

Emojiland – per esplorare emozioni e comunicare stati d'animo attraverso emoji

My Story Book Maker – per creare racconti digitali con audio e immagini

Scratch Jr – per costruire storie animate e collaborare nella programmazione visuale

Google Slides (semplificato)

Internet Safety for Kids – App educativa con giochi e quiz per insegnare ai bambini le regole base della sicurezza online.

Interland by Google (Be Internet Awesome) – Gioco interattivo che insegna sicurezza, gentilezza online e protezione dei dati.

Time Timer – Timer visivo per aiutare i bambini a rispettare il tempo stabilito per l'uso dei dispositivi.

Pause – App semplice per guidare momenti di rilassamento e consapevolezza dopo l'attività digitale.

Interland: avventure digitali

Avatar Maker: app per realizzare avatar.

Educaplay: piattaforma di attività e giochi.

Scuola primaria e secondaria

Google Workspace

Digiface by La

Digitale

Pixton

Animated Drawings

CodyColor,

CodyRoby

Pixlart

Fantavolando

Quick Draw

Digitools

Codeweb

CodyFeet,

Canva

Code.org

Learningapps

Quizizz

Panquiz

ZaplyCode

Powtoon

TinyTap

Book Creator

StoryJumper

BoomWriter

Genially

Escape room maker

Thinglink

Wakelet

Risorse (organizzate per specifici utilizzi)

Creazione di contenuti didattici (alcuni esempi)

Canva for Education – Per creare presentazioni, infografiche, schede didattiche, poster e materiale visivo.

Genially – Strumento per realizzare infografiche, presentazioni, giochi, escape rooms e contenuti interattivi.

Prezi – Alternativa dinamica a PowerPoint per presentazioni coinvolgenti.

Book Creator – App per creare libri digitali interattivi.

StoryJumper – Creazione di storie digitali illustrate.

Kahoot! – Creazione di quiz gamificati per rendere l'apprendimento più coinvolgente.

Quizizz – Strumento per quiz interattivi con feedback immediato.

Edpuzzle – Creazione di video didattici interattivi con domande integrate.

PanQuiz – Creazione di quiz personalizzati con elementi interattivi, ideale per verifiche e apprendimento ludico.

Wordwall – Piattaforma per creare attività interattive come quiz, cruciverba, memory, anagrammi e molto altro.

LearningApps – Creazione di esercizi interattivi personalizzati, come puzzle, giochi di associazione e quiz.

Classroomscreen – Lavagna online che permette di visualizzare timer, semafori, strumenti per il lavoro di gruppo e altre funzioni utili per gestire la classe in modo interattivo.

Bouncy Balls – Strumento online che rileva il livello di rumore nella classe attraverso il microfono e lo rappresenta con palline colorate che si muovono in base al volume. Perfetto per aiutare gli studenti, in particolare quelli della scuola dell'Infanzia e Primaria, a regolare il tono della voce. **Scratch** - Codificare storie, giochi e animazioni interattive.

Code.org - Promuovere l'educazione informatica attraverso strumenti e risorse gratuite.

Padlet - Creare bacheche virtuali dov'è possibile condividere contenuti.

Strumenti per collaborare (alcuni esempi)

We School - creare, gestire corsi interagire con altri utenti e monitorare i risultati degli studenti.

La Digitale - fornisce agli insegnanti strumenti digitali gratuiti liberi e responsabili per l'educazione.

Pixton - creare fumetti e foto digitali con Avatar.

Cody Roby /Feet - costruire percorsi a tessere quadrate che rappresentano in modo intuitivo le istruzioni necessarie a percorrerli.

Strumenti per proteggere la salute e il benessere dei nostri alunni (alcuni esempi)

Interland: gioco on line gratuito che ha lo scopo di educare i bambini alla sicurezza in modo divertente.

Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi on line.

Strumenti che utilizzano l'intelligenza artificiale (alcuni esempi)

Magic School - Consente di creare contenuti didattici altamente coinvolgenti, lezioni interattive e valutazioni personalizzate.

Perplexity AI - Un assistente digitale basato sull'intelligenza artificiale che combina le capacità di un motore di ricerca avanzato con strumenti di automazione.

Gamma - Consente di creare presentazioni di base da suggerimenti.

Napkin - Per trasformare semplici testi in immagini, diagrammi e schemi visivi.

Algor Education - Web app che permette di creare mappe concettuali a partire da libri e/o documenti.

Sutori - Piattaforma che consente di creare digital storytelling con immagini, video e suoni.

Chalkie - Applicazione progettata per aiutare gli insegnanti a creare lezioni interattive e coinvolgenti in modo rapido ed efficiente.

Minerva AI - la prima piattaforma di intelligenza artificiale per la scuola creata esclusivamente per gli insegnanti italiani dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

SubMagic/ CapCut - software di editing video per creatori di contenuti e aziende.

Midjourney/ Ideogram - strumenti potenti per la generazione di immagini AI. Entrambi utilizzano modelli di machine learning avanzati per interpretare i prompt e creare contenuti visivi di alta qualità.

Hootsuite/ Buffer - può essere usato per creare, programmare e pubblicare post sui feed di Instagram, caroselli e Reels.

Deliberato dal Collegio dei Docenti in data 6 novembre 2025;

Deliberato dal Consiglio di Istituto in data 27 novembre 2025.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Marina ENNA

Documento firmato digitalmente ai sensi del CAD e s.m.i.

MARINA ENNA
03.01.2026
11:30:44 CET