



We prepare for

Cambridge

English Qualifications

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI CELANO

VIA DELLA TORRE s.n.c - 67043 Celano (AQ) - Codice IPA: iccel

C.M.: **AQIC84500X** - C.F.93101890668 - Codice Univoco: UF5EZ6

Tel. 0863/791228 – sito web: <https://www.comprensivocelano.edu.it/>

email: aqic84500x@istruzione.it – pec: aqic84500x@pec.istruzione.it



IL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Allegato al PTOF 2025-2028



SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PREMESSA

Il **Curricolo Digitale** dell'Istituto Comprensivo si inserisce in un contesto di continua evoluzione tecnologica, in cui l'uso delle tecnologie digitali è fondamentale per la formazione di cittadini consapevoli, competenti e in grado di affrontare le sfide di un mondo sempre più digitalizzato. L'adozione di strumenti tecnologici avanzati, come le classi 4.0, le aule informatiche, i carrelli con tablet, le LIM (Lavagne Interattive Multimediali) e l'aula immersiva, riflette un impegno costante dell'istituto nell'integrare la tecnologia nella didattica quotidiana. In questo contesto, la scuola si propone di fornire agli studenti un'esperienza educativa che non solo li prepara al futuro, ma li coinvolge attivamente nel processo di apprendimento.

1. Riferimenti normativi europei e nazionali

L'integrazione delle tecnologie digitali nell'educazione è sostenuta da una serie di documenti normativi a livello europeo e nazionale, che mirano a garantire l'accesso equo e la qualità dell'istruzione in un contesto digitale.

Agenda Digitale Europea: Il documento strategico europeo promuove l'uso delle tecnologie digitali per migliorare l'educazione e la formazione, favorendo l'inclusione e lo sviluppo di competenze digitali in tutte le fasi del percorso scolastico. L'iniziativa "Digital Education Action Plan" (2021-2027) sottolinea l'importanza di formare i cittadini digitali del futuro, sviluppando competenze digitali avanzate e promuovendo l'uso di tecnologie innovative per l'apprendimento.

Quadro Strategico Nazionale per l'Istruzione e la Formazione (2021-2027): In Italia, la digitalizzazione delle scuole è un obiettivo strategico, come evidenziato nel Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). Questo piano, che fa parte delle politiche nazionali, mira a garantire che le scuole siano dotate di infrastrutture tecnologiche adeguate, che i docenti siano formati per l'uso delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) e che gli studenti acquisiscano competenze digitali per affrontare le sfide del futuro.

Legge 107/2015 (La Buona Scuola): Questa legge nazionale ha posto le basi per una riforma strutturale dell'istruzione in Italia, enfatizzando l'importanza dell'innovazione tecnologica. L'introduzione di classi 4.0 e l'incremento dell'uso delle tecnologie digitali nelle scuole sono in linea con gli obiettivi della legge.

Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione: Le Indicazioni Nazionali, recentemente aggiornate, pongono l'accento sulla necessità di sviluppare competenze digitali nei bambini fin dalla scuola dell'infanzia, creando un ambiente di apprendimento interattivo e stimolante.

2. Strumenti e Tecnologie a Disposizione

L'Istituto Comprensivo ha investito significativamente in infrastrutture tecnologiche moderne per rispondere alle esigenze didattiche degli alunni e dei docenti. Le tecnologie disponibili, integrate nel curriculum, sono:

Classi 4.0: Ambienti di apprendimento innovativi che favoriscono la personalizzazione dell'insegnamento e l'interazione tra gli studenti attraverso l'uso di dispositivi digitali e contenuti multimediali.

Aule Informatiche: Spazi attrezzati con computer e dispositivi per lo sviluppo delle competenze digitali, consentendo agli studenti di acquisire familiarità con software educativi e strumenti di ricerca.

Carrelli con Tablet: Permettono una distribuzione flessibile dei dispositivi digitali, favorendo l'accesso alle risorse online e l'uso di applicazioni interattive per l'apprendimento.

I-Teatre (Primaria): Uno strumento innovativo che integra la tecnologia con il teatro e la narrazione, stimolando la creatività e l'interattività dei bambini.

Aula Immersiva (SSIG): Un ambiente di apprendimento immersivo che sfrutta la realtà aumentata e virtuale per approfondire le conoscenze in modo coinvolgente e pratico.

LIM in tutte le Aule (Primaria e SSIG): Le Lavagne Interattive Multimediali sono utilizzate per favorire la partecipazione attiva degli studenti, l'interazione e l'apprendimento collaborativo.

Tablet con App Interattive per l'Infanzia: Strumenti didattici che supportano l'apprendimento dei bambini della scuola dell'infanzia attraverso app educative che stimolano la loro curiosità e creatività.

3. Obiettivi del Curricolo Digitale

Il Curricolo Digitale si propone di:

Sviluppare competenze digitali: Accompagnare gli alunni nell'acquisizione di competenze digitali fondamentali per il loro futuro, in linea con le linee guida europee e nazionali.

Promuovere l'inclusione e l'accesso equo: Garantire che tutti i discenti, indipendentemente dalle loro origini socio-economiche, abbiano accesso alle stesse opportunità educative attraverso l'uso delle tecnologie.

Stimolare l'apprendimento attivo e collaborativo: Utilizzare le tecnologie per favorire l'interazione, la collaborazione e il problem solving, rendendo gli studenti protagonisti del loro apprendimento.

Favorire l'uso critico delle tecnologie: Educare gli alunni all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie, sviluppando un pensiero critico nei confronti delle informazioni digitali e promuovendo comportamenti sicuri online.

4. Conclusioni

L'adozione di tecnologie avanzate e l'integrazione digitale nel curriculum dell'Istituto Comprensivo rappresentano una risposta concreta alle sfide educative del XXI secolo. In linea con le normative europee e nazionali, la scuola si impegna a garantire che ogni studente sviluppi le competenze necessarie per affrontare un mondo sempre più digitale, rendendo l'apprendimento più dinamico, coinvolgente e accessibile a tutti.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Digicom 2.2 individua **cinque aree di competenze**. Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici. Le aree 4 e 5 sono invece "trasversali" in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali. Elementi relativi a "Risolvere problemi", in particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali.



Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte **sono indicati i livelli di padronanza (BASE, INTERMEDIO, AVANZATO, ALTAMENTE SPECIALIZZATO)**. Ogni Scuola può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia rappresenta un ambiente educativo e sociale intenzionalmente progettato per accogliere e accompagnare i bambini dai tre ai sei anni nel loro percorso di crescita. In questo spazio, attraverso l'intervento educativo, si promuovono processi di apprendimento e di simbolizzazione che utilizzano una molteplicità di linguaggi, favorendo lo sviluppo integrale del bambino. In un'epoca in cui le tecnologie digitali sono parte integrante della vita quotidiana, i bambini entrano in contatto con questi strumenti fin dalla prima infanzia. Tale incontro, guidato dalla presenza attenta e mediatrice di un adulto, permette loro di esplorare e familiarizzare con le tecnologie, favorendo un graduale passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico. Questo processo supporta lo sviluppo di capacità fondamentali come l'attenzione, la riflessione, l'analisi e la creatività. L'approccio digitale nella Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo Celano si basa sulla progettazione di esperienze educative significative, in grado di stimolare non solo gli aspetti cognitivi, ma anche quelli affettivi, metacognitivi e relazionali. Le tecnologie, inserite in un contesto pedagogico ricco e strutturato, diventano strumenti per potenziare la curiosità, l'immaginazione e la capacità di interagire con il mondo, favorendo un apprendimento attivo e partecipativo. Il curriculum digitale mira a garantire un uso consapevole e creativo delle tecnologie, ponendole al servizio del benessere e dello sviluppo globale dei bambini, in linea con le finalità educative della Scuola dell'Infanzia.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	- Utilizzo degli strumenti a disposizione - Utilizzo delle icone su un dispositivo

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online.	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. - Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) - Coding unplugged - Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera - Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi - Utilizzo di giochi didattici - Utilizzo di programmi e app di grafica

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	- Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti - Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	- Accedere ad un dispositivo - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; - Regolare il volume e la luminosità; - Accendere e spegnere correttamente un dispositivo - Conoscere semplici software didattici - Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete.)	- Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; - Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
- Visiona brevi contenuti multimediali - Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	- Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. - Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. - Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	- Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. - Realizza semplici elaborazioni grafiche. - Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. - Riconosce un collegamento multimediale e vi accede	- Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. - Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti - Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

La Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo Celano si caratterizza come un ambiente educativo dinamico, in cui l'apprendimento si sviluppa attraverso un approccio integrato e multidisciplinare. In questo contesto, il Curricolo Digitale rappresenta uno strumento essenziale per accompagnare gli alunni nell'acquisizione di competenze che li preparino a vivere e a partecipare attivamente in una società sempre più digitale.

Il Curricolo Digitale per la Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo Celano non si limita a integrare le tecnologie nella didattica, ma le pone al centro di un processo educativo che mira a formare cittadini consapevoli, creativi e responsabili. Attraverso un uso equilibrato e intenzionale delle tecnologie, gli alunni acquisiscono non solo competenze tecniche, ma anche capacità trasversali che li preparano a vivere in un mondo in costante trasformazione.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. - Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. - Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	- Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). - Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. - Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette) - Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante - Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. - Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Creare e modificare contenuti semplici. - Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. - Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	- Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. - Creare disegni con app di grafica. - Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Distinguere le emozioni reali da	- Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. - Disegnare un avatar da

4.3 Proteggere la salute e il benessere	quello del virtuale. - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)	indossare per le riprese video. - Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni.
4.4 Proteggere l'ambiente	- Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	- Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali	- Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Utilizzare le funzioni base dei dispositivi	- Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input - Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali

Al termine della classe **PRIMA** l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe **SECONDA** l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni	- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	- Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete	- Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto
1.3 Gestire dati, informazioni e	- Organizzare, archiviare e recuperare	- Utilizzare correttamente la

contenuti digitali	dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali - Salvare un documento o file in una cartella - Avviare la procedura per stampare un documento	procedura per organizzare, salvare e stampare un file
--------------------	---	---

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	- Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) - Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare - Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) - Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) - Utilizzare correttamente la propria identità digitale	- Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) - Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità - Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione - Conoscere la propria "impronta digitale" Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali		
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali		
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali - Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari - Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato - Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online - Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale	- Scrivere in formato digitale un testo - Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte - Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente - Elaborare da un testo una mappa concettuale
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.		
3.4 Programmazione		

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
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	- Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie - Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari - Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma - Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali - Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui - Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	- Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web - Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola - Scegliere password sicure - Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine - Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza - Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute - Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico - Eliminare le password salvate

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali - Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali - Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding - Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete.)	- Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi - Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata - Utilizzare piattaforme Cloud

Al termine della classe **TERZA** l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera.
- Creare e salvare una cartella personale.
- Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.

- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe **QUARTA** l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe **QUINTA** l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
- Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici - Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	- Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici - Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	- Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle. - Legge dati contenuti in grafici e tabelle. - Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	- Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; in è grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. - Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. - Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della

			netiquette. - Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi
--	--	--	---

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La Scuola Secondaria di I Grado dell'Istituto Comprensivo Celano si configura come un ambiente educativo orientato a consolidare e potenziare le competenze degli studenti, preparando i ragazzi ad affrontare le sfide di un mondo sempre più interconnesso e digitale. Il Curricolo Digitale rappresenta uno strumento strategico per favorire lo sviluppo di abilità trasversali e specifiche, accompagnando gli studenti nel percorso verso una cittadinanza attiva e consapevole.

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	- Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	- Valutare dati, informazioni, siti e pagine web	- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Organizzare dati e contenuti per archiviarli e poi recuperarli	- Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (esempio uso delle parole chiave)
		- Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	- Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali	- Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	- Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto	- Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	- Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti	- Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso di documenti condivisi, invio tramite classe virtuale
	- Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	

2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali		- Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegati ad una e- mail, e salvarli.
2.5 Netiquette		- Organizzare in cartelle i documenti

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa	- Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast)
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- Progettare e realizzare prodotti tridimensionali	- Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformarlo in animazione
3.4 Programmazione		- Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto
		- Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale
		- Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...)
		- Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	- Conoscere le regole per il rispetto delle aule/laboratori	- Leggere i regolamenti d'Istituto
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto	- Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto
4.3 Proteggere la salute e il benessere	- Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui	- Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi
4.4 Proteggere l'ambiente	- Distinguere l'ambiente digitale da quello reale	- Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco
	- Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)	- Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media
	- Riconoscere i rischi legati alla	

	salute psicologica e fisica quando si usa il digitale - Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (es: usare funzioni di risparmio energetico)	
--	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	- Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi - Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali - Individuare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	- Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi - Effettuare semplici controlli del sistema in uso (es: controllo degli aggiornamenti) - Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata - Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro - Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
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	- Riconoscere le proprie esigenze di ricerca - Organizzare in modo autonomo ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali - Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser - Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti - Organizzare dati e contenuti in modo da essere archiviati e recuperati in ambienti strutturati (es: cartelle)	- Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca - Ricercare le informazioni, utilizzando ad esempio parole chiave e filtri di ricerca - Individuare informazioni credibili e affidabili - Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud per recuperarli successivamente - Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale - Identificare in siti e blog gli

		argomenti di interesse
--	--	------------------------

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	- Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione - Presentare/esporre in modo efficace i risultati di una ricerca - Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti - Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	- Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico - Inviare mail utilizzando le diverse opzioni (mail di gruppo, Cc e Ccn, inserire allegati) - Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) - Modificare le impostazioni di condivisione - Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo - Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni - Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali		
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali		
2.5 Netiquette		
2.6 Gestire l'identità digitale		

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa - Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata - Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche - Attribuire le fonti da cui si prende materiale online - Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	- Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto - Realizzare filmati e video con software e app - Realizzare podcast - Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata - Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati - Utilizzare Scratch, Lego, o ambienti simili per sperimentare algoritmi (ad es. evitare ostacoli, labirinti, competizioni robotiche) - Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		
3.3 Copyright e licenze		
3.4 Programmazione		

		- Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)
--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
4.1 Proteggere i dispositivi	- Conoscere le regole per il rispetto delle aule/laboratori	- Leggere i regolamenti d'Istituto
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto	- Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account scolastico
4.3 Proteggere la salute e il benessere	- Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui	- Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile
4.4 Proteggere l'ambiente	- Distinguere l'ambiente digitale da quello reale	- Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore)
	- Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)	- Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi
	- Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si usa il digitale	- Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media
	- Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	- Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy
		- Sapere cosa è un'identità digitale
		- Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato
		- Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete
		- Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
5.1 Risolvere problemi tecnici	- Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici	- Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	- nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	- Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati
	- Individuare le proprie esigenze e	

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	selezionare gli strumenti digitali adeguati	alle esigenze di lavoro
5.4 Identificare i divari di competenze digitali	- Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento - Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale	- Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) - Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni - Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia - Creare Escape Room

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
- Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni - Scrive e invia messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette - Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer - Costruisce tabelle di dati - Accede alla rete per ricercare informazioni - Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi	- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. - Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli - Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni - Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	- Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi - Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici - Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali - Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. - Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete