



Istituto Comprensivo "CAPORIZZI-LUCARELLI"

Scuola Secondaria ad Indirizzo Musicale

Via F.lli Caporizzi, 36 - 70021 Acquaviva delle Fonti (BA)

Tel./Fax 0807810041 C.M. BAIC89500A C.F. 91121600729

www.iccaporizzilucarelli.edu.it



Indicazioni Nazionali per il curriculum Scuola dell'infanzia e Scuole del Primo ciclo di istruzione 2025

"Non multa, sed multum"

CURRICOLO DIGITALE

PREMESSA

Il Curricolo Digitale Verticale è un percorso didattico progettato per promuovere e sviluppare le competenze digitali degli studenti in modo progressivo e coerente lungo l'intero primo ciclo di istruzione.

Per la progettazione del presente curriculum è stato assunto come riferimento il Quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini – DigComp 2.2, che rappresenta una struttura condivisa e unificata per scuole, enti educativi, individui e organizzazioni. Il DigComp 2.2 consente l'adozione di un linguaggio comune per descrivere, sviluppare e comunicare i livelli di competenza digitale acquisiti lungo l'intero arco della vita. Il framework DigComp 3.0 costituisce un riferimento evolutivo che potrà essere progressivamente integrato a seguito di specifiche indicazioni per il sistema scolastico.

Il Curricolo Digitale Verticale dell'Istituto Comprensivo Caporizzi Lucarelli definisce obiettivi e traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali nei tre ordini di scuola: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado. L'obiettivo generale è accompagnare gli studenti verso il raggiungimento di un adeguato livello di padronanza digitale al termine del primo ciclo di istruzione.

Il curriculum esplicita gli obiettivi di apprendimento attesi al termine di ciascun ordine di scuola. Per la Scuola dell'Infanzia, pur non essendo richiesto dalle Indicazioni Nazionali un dettaglio in termini di obiettivi di apprendimento, il documento propone obiettivi coerenti con i traguardi di sviluppo delle competenze.

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Il curriculum è articolato in Nucleo Fondante/Compito o Evidenza/Area di competenza del DigiComp/conoscenze, abilità e atteggiamenti, secondo l'impostazione del DigComp 3.0, nel quale gli atteggiamenti rappresentano disposizioni e comportamenti che favoriscono un uso consapevole, critico, responsabile e sicuro delle tecnologie digitali.



Nucleo fondante:

- Informazione e dati;
- Algoritmi;
- Programmazione;
- Sistemi e Internet;
- Sicurezza, dati e società.

AREE DEL DIGICOMP:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare: Ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti: Valutare la credibilità delle fonti e dei contenuti, inclusi quelli generati da AI.
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti: Organizzare, archiviare e reperire dati in ambienti digitali.

2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire tramite tecnologie digitali: Interagire attraverso vari dispositivi e applicazioni.
- 2.2. Condividere informazioni e contenuti: Condividere dati e contenuti rispettando le norme.
- 2.3. Cittadinanza attiva tramite tecnologie digitali: Utilizzare strumenti digitali per la partecipazione civica.
- 2.4. Collaborare tramite tecnologie digitali: Utilizzare strumenti per il lavoro collaborativo.
- 2.5. Netiquette: Comprendere le regole di comportamento online.
- 2.6. Gestire l'identità digitale: Creare e gestire la propria identità digitale.

3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali: Creare e modificare contenuti in vari formati.
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali: Rielaborare contenuti esistenti.
- 3.3. Copyright e licenze: Capire come funzionano le licenze e i diritti d'autore.
- 3.4. Programmazione: Comprendere le logiche di programmazione e il pensiero computazionale.
- 3.5. Gestione dell'IA: Comprendere e interagire con sistemi di intelligenza artificiale generativa.

4. Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi: Proteggere i dispositivi da minacce e malware.
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy: Capire l'uso dei dati personali e la privacy.
- 4.3. Tutelare la salute e il benessere: Evitare rischi fisici e psicologici derivanti dall'uso del digitale.
- 4.4. Tutelare l'ambiente: Considerare l'impatto ambientale delle tecnologie digitali.

5. Risoluzione di problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici: Risolvere problemi tecnici, dai più semplici ai più complessi.
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche: Identificare strumenti adeguati ai propri bisogni.
- 5.3. Utilizzare il digitale in modo creativo: Creare soluzioni innovative.
- 5.4. Identificare i divari di competenza digitale: Capire come migliorare le proprie competenze e supportare altri.

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

Nucleo fondante	Compito/Evidenza	Area del DigiComp 3.0	AI Presente SI/NO	Indicatori/ Rubrica del Compito/Evidenza	Strumenti essenziali utilizzati
Programmazione	Programma il Futuro Coding Pixel Art Robotica Educativa	3.4 Programmazione: Comprendere le logiche di programmazione e il pensiero computazionale	NO	Sviluppare la logica e la capacità di risolvere problemi complessi attraverso algoritmi e programmazione	Piattaforme Digitali Griglie e Codici Scacchiera a pavimento Robottini

CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Nucleo fondante	Area del DigiComp 3.0	Compito/Evidenza	AI Presente SI/NO	Indicatori/ Rubrica del Compito/Evidenza	Strumenti essenziali utilizzati
Informazione e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare: Ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave; Lettura e analisi di una pagina web; WebQuest.	NO	Individuare, spiegare e soddisfare i propri fabbisogni informativi. Svolgere ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali. Scoprire e spiegare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno. Elaborare e selezionare strategie di ricerca adeguate alle esigenze.	Pc Tablet Internet Google Workspace Motori di ricerca (Google, Bing, DuckDuckGo, Ecosia, Qwant) Wakelet
Algoritmi	2.1 Interagire tramite tecnologie digitali: Interagire attraverso vari dispositivi e applicazioni.	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom).	NO	Interagire attraverso le tecnologie digitali e scegliere i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	Pc Tablet Internet Google Workspace Google Classroom Microsoft Teams
	2.2 Condividere informazioni e contenuti: Condividere dati e contenuti rispettando le norme.	Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi con le Google Apps, WeTransfer, Flipgrid, blog development, Padlet.		Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti. Citare correttamente le fonti.	Pc Tablet Internet Google Workspace Google mail Outlook o altri Provider mail Google Drive Microsoft OneDrive WeTransfer/Swisstransfer

	2.5 Netiquette: Comprendere le regole di comportamento online.	Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto; Corretta gestione della propria identità digitale; Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom, Microsoft Teams); Corretta gestione della posta elettronica; Corretta gestione dei Social network.		Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adattare le strategie comunicative a destinatari differenti, tenendo conto delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.	Pc Tablet Smartphone Internet Google Workspace Google mail Outlook o altri Provider mail Social network
Programmazione	3.1 Sviluppare contenuti digitali: Creare e modificare contenuti in vari formati.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. Coding Robotica educativa	SI	Utilizzare software di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazioni per creare semplici prodotti digitali da condividere all'interno della classe o su classroom. Sviluppare la logica e la capacità di risolvere problemi complessi attraverso algoritmi e programmazione.	PC Tablet Google Workspace Suite da ufficio Canva Scratch Lego Spike Prime
Sistemi e Internet	4.1 Proteggere i dispositivi: Proteggere i dispositivi da minacce e malware.	Iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet day; Creazione e utilizzo di password efficaci.	NO	Essere consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali; Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali.	PC Tablet Smartphone Internet Google Workspace
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy: Capire l'uso dei dati personali e la privacy.	Progetti di sensibilizzazione con l'ausilio della Polizia postale o di esperti sui rischi legati alla mancata protezione della privacy.		Proteggere i dati personali e la privacy all'interno degli ambienti digitali. Utilizzare e condividere dati personali pur proteggendo sé stessi e gli altri.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI PER LA CLASSE PRIMA DELLA SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Lo studente è in grado di:

- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- registrarsi ad un sito online indicato dal docente;
- strutturare un proprio percorso di ricerca per ricavare le informazioni necessarie.

2. Comunicazione e collaborazione

Lo studente è in grado di:

- conoscere e saper gestire la condivisione di contenuti;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione di risorse;
- utilizzare le tecnologie di comunicazione e sia in grado di allegare contenuti di qualsiasi dimensione.

3. Creazione di contenuti digitali

Lo studente è in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
- realizzare semplici contenuti o robot utilizzando codici di programmazione.

4. Sicurezza

Lo studente è in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola, di quelli propri e di quelli altrui;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.