



Fratelli delle Scuole Cristiane



Provincia della Congregazione
dei Fratelli delle Scuole Cristiane

**SCUOLA PARITARIA
PRIMARIA
E
SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

CURRICOLO DIGITALE



**ALFABETIZZAZIONE
SU INFORMAZIONE
E DATI**



**COMUNICAZIONE
E
COLLABORAZIONE**



**CREAZIONE DI
CONTENUTI
DIGITALI**



SICUREZZA



**RISOLUZIONE
DEI PROBLEMI**

Cos'è il Curricolo Digitale

Il **Curricolo Digitale** è un percorso formativo progettato per sviluppare negli studenti competenze digitali solide, consapevoli e trasferibili.

È un curriculum **verticale**, pensato cioè per garantire continuità e progressione dagli anni iniziali della scuola fino ai livelli più avanzati, e deve essere **semplice da applicare, replicare e integrare** nella didattica quotidiana di tutti gli ordini dell'Istituto.

Perché è necessario

La competenza digitale è una delle **otto competenze chiave europee per l'apprendimento permanente** (Raccomandazioni 2006 e revisione 2018).

Non riguarda solo l'uso degli strumenti, ma la capacità di:

- comprendere i meccanismi delle tecnologie digitali
- utilizzarle con spirito critico, responsabile e creativo
- partecipare alla vita sociale, culturale e lavorativa in modo consapevole
- proteggere i propri dati e muoversi in sicurezza negli ambienti digitali
- comunicare, collaborare e produrre contenuti in modo efficace
- affrontare problemi e prendere decisioni informate

Questa visione è pienamente coerente con le principali normative nazionali:

Indicazioni Nazionali 2012, PNSD 2015, Linee guida per la certificazione delle competenze 2017, Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018, Nuove linee di Educazione Civica, DM n. 183 del 7 settembre 2024.

A chi si rivolge

Poiché la competenza digitale è un requisito fondamentale per ogni cittadino, il Curricolo Digitale riguarda **entrambi gli ordini dell'Istituto**.

Ogni studente deve poter:

- acquisire alfabetizzazione informatica e digitale
- comunicare e collaborare in ambienti digitali
- comprendere e analizzare i media
- creare contenuti digitali (testi, immagini, video, programmi, dati)
- conoscere i principi della sicurezza e della cittadinanza digitale
- rispettare le norme sulla proprietà intellettuale
- sviluppare pensiero critico e capacità di problem solving

È quindi una competenza **culturale, civica e professionale**, oltre che tecnica. La competenza digitale non si limita al "saper usare il computer".

Significa anche:

- riflettere sull'impatto delle tecnologie nella società
- comprendere come funzionano gli strumenti digitali
- saper valutare l'affidabilità delle informazioni
- proteggere la propria identità digitale
- contribuire in modo responsabile agli ambienti online.

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE DELL'ISTITUTO LA MARMORA REDATTO SECONDO LE DigComp 2.2

Aree di riferimento DIGCOMP 2.2 Europeo:

Dimensione 1 “Informazione e alfabetizzazione dei dati”: aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali (identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo).

Dimensione 2 “ Comunicazione e collaborazione”: descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area (comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti).

Dimensione 3 “Creazione di contenuti digitali”: livelli di padronanza per ciascuna competenza (creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze).

Dimensione 4 “Sicurezza”: conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza (protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile).

Dimensione 5 “Risoluzione di problemi”: esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi (identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali)

SCUOLA PRIMARIA	DISCIPLINE COINVOLTE	AREE DI RIFERIMENTO DIGCOMP QUADRO EUROPEO	TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI
CLASSE 1°	Tecnologia Arte e immagine Italiano	Dimensione 1 Dimensione 3 Dimensione 4	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere le principali parti del computer. - accendere e spegnere il computer. - utilizzare correttamente il mouse (cliccare, drag e drop...). 	<p>Le parti principali del pc (mouse, tastiera, monitor, stampante)</p> <p>Accendere il computer, inserire utente e password, spegnere il computer.</p> <p>Utilizzo di periferica USB</p> <p>Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare la tastiera. - saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare) e giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). - Prime scritte: scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con i programmi di videoscrittura. - utilizzare la lim, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, svolgimento esercizi interattivi). 	<p>Aprire la propria cartella di lavoro e salvare.</p> <p>Programmi di scrittura e disegno (Word e Paint)</p> <p>Coding Unplugged: pixel art, origami, tangram</p> <p>Piattaforme (Code.org; Zaply code, Bits and Bricks)</p> <p>Blue bot e robotica educativa</p> <p>Norme di comportamento nell'aula Informatica</p>
CLASSE 2°	Tecnologia Arte e immagine Italiano Matematica	Dimensione 1 Dimensione 3 Dimensione 4	<ul style="list-style-type: none"> - accendere e spegnere in modo corretto il computer. - utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer (creazione di un foglio di lavoro, copia e incolla) - usare i principali comandi della tastiera. - aprire e chiudere un'applicazione. - utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. - utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. - utilizzare la lim, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, 	<p>Uso corretto del pc (accensione, spegnimento e riavvio)</p> <p>Gestione della propria cartella</p> <p>Le funzioni dei tasti del mouse</p> <p>Utilizzo di periferica USB</p> <p>Utilizzo dei programmi di disegno e di scrittura (Word e Paint)</p> <p>Coding digitale unplugged (pixel art, origami)</p> <p>Piattaforme (Code.org; Zaply-code, Code.org, Bits and Bricks)</p> <p>Blue bot e robotica educativa</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p>

			consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi)	
CLASSE 3°	Tecnologia Arte e immagine Italiano Matematica Laboratorio STEAM	Dimensione 1 Dimensione 3 Dimensione 4	<ul style="list-style-type: none"> - accendere e spegnere in modo corretto il computer. - utilizzare il mouse e la tastiera. - aprire e chiudere un file. - creare una cartella personale. - Creare e aprire un nuovo documento - salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. - aprire e chiudere un'applicazione. - utilizzare i primi elementi di formattazione del testo (impostare il carattere e allineare il testo, inserire bordi, colorare testi). - utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. 	<p>Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione)</p> <p>Utilizzo di periferica USB</p> <p>Utilizzo dei programmi di disegno e di scrittura (Paint e Word)</p> <p>Piattaforme (Code.org; Zaply- code, pixel art, Scratch, Tinkercad, Merge education)</p> <p>Blue bot e robotica educativa</p> <p>Introduzione alla AR con Scratch3.0</p> <p>Coding digitale unplugged (pixel art, origami)</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p> <p>Navigazione guidata e regole sulla sicurezza della privacy.</p>
CLASSE 4°	Tutte le discipline Laboratorio STEAM	Dimensione 1 Dimensione 2 Dimensione 3 Dimensione 4 Dimensione 5	<ul style="list-style-type: none"> - usare i principali comandi di un programma di videoscrittura - usare il software Word per creare ipertesti - conoscere il programma presentazioni 	<p>Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione)</p> <p>Utilizzo di periferica USB</p> <p>Utilizzo dei programmi di disegno e di scrittura (Paint, Word e Power Point)</p> <p>Piattaforme (Code.org; Zaply- code, pixel art,</p>

			<p>(Powerpoint e le sue funzioni principali).</p> <ul style="list-style-type: none"> - eseguire ricerche, on line, guidate. - Programmazione visuale (Scratch3.0) per quiz, storytelling - Robotica Educativa - Realtà aumentata con Merge cube - iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. 	<p>Scratch, Tinkercad, Merge education)</p> <p>Robotica educativa con LegoWeDo2.0</p> <p>Coding digitale su Scratch3.0</p> <p>Introduzione alla AR con Scratch3.0 e Merge Cube</p> <p>Robotica educativa e introduzione all'elettronica (Microbit e strawbees)</p> <p>Introduzione critica all'AI (Machine learning for kids, Code.org)</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p> <p>Navigazione guidata e regole sulla sicurezza della privacy.</p>
CLASSE 5°	<p>Tutte le discipline</p> <p>Laboratorio STEAM</p>	<p>Dimensione 1</p> <p>Dimensione 2</p> <p>Dimensione 3</p> <p>Dimensione 4</p> <p>Dimensione 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - usare programmi di videoscrittura, presentazione, calcolo (Word, PowerPoint e Excel) - usare software didattici. - saper trasferire dati dalle periferiche. usare la rete web e ricercare - informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali e biblioteca digitale - semplici pratiche di problem-solving. - conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche. 	<p>Piattaforme (Code.org; Zaply code, Scratch 3.0, , Tinkercad, Cospaces)</p> <p>Condivisione di materiali attraverso il registro elettronico</p> <p>Navigazione guidata (ricerca testi/immagini/costruzione testo digitale)</p> <p>Dizionari on line</p> <p>Produzione di presentazioni e ipertesti (power point)</p> <p>Modellazione 3D 3d (Tinkercad)</p> <p>Introduzione alla AR con Scratch3.0</p> <p>Robotica educativa e introduzione all'elettronica (Microbit e strawbees)</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - navigare in internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. 	<p>Introduzione critica all'AI (Machine learning for kids, Code.org)</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p> <p>Navigazione guidata e regole sulla sicurezza della privacy.</p>
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	DISCIPLINE COINVOLTE	AREE DI RIFERIMENTO DIGCOMP QUADRO EUROPEO	TRAGUARDI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI
CLASSE 1°	<p>Tutte le discipline</p> <p>Laboratorio STEM</p>	<p>Dimensione 1</p> <p>Dimensione 2</p> <p>Dimensione 3</p> <p>Dimensione 4</p> <p>Dimensione 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e ambienti di apprendimento digitali per ricavare informazioni - Elaborare testi e immagini per produrre compiti digitali integrandoli con rielaborazione personale - Utilizzare strumenti informatici e ambienti di apprendimento digitali per ricavare informazioni - Elaborare testi e immagini per produrre compiti digitali integrandoli con rielaborazione personale - Utilizzare software per l'attività di coding - Utilizzare software per attività grafiche - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Saper gestire informazioni personali come accesso agli ambienti digitali di istituto e riconoscerne l'importanza in 	<p>Conoscenza di hardware e software, memorie e periferiche</p> <p>Utilizzo del pacchetto Office (Word) per la produzione di testi.</p> <p>Elaborazione di immagini e modelli 3D per Realtà aumentata (Cospaces) e programmazione di Merge Cube</p> <p>Elaborazione di modelli 3D per stampa 3D (Tinkercad)</p> <p>Robotica educativa e basi di elettronica con Micro Bit e Strawbees</p> <p>Utilizzo di piattaforme didattiche (Phet, Geogebra)</p> <p>Programmazione a blocchi applicata alla matematica (Scratch3.0)</p> <p>Introduzione critica all'AI con l'utilizzo del Machine Learning for kids e applicativi come Magic School</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p> <p>Navigazione guidata e regole sulla sicurezza della privacy</p> <p>Netiquette Educazione alla Cittadinanza Digitale</p>

			<p>particolare verso se stesso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sapersi approcciare alla programmazione di base in modalità unplugged e puggled applicando semplici algoritmi 	
CLASSE 2°	<p>Tutte le discipline</p> <p>Lab STEM</p>	<p>Dimensione 1 Dimensione 2 Dimensione 3 Dimensione 4 Dimensione 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e ambienti di apprendimento digitali per ricavare informazioni - Elaborare testi e immagini per produrre compiti digitali integrandoli con rielaborazione personale - Utilizzare software per l'attività di coding - Utilizzare software per attività grafiche - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Saper gestire informazioni personali come accesso agli ambienti digitali di istituto e riconoscerne l'importanza in particolare verso se stesso - Sapersi approcciare alla programmazione di base in modalità unplugged e puggled applicando semplici algoritmi 	<p>Conoscenza di hardware e software, memorie e periferiche</p> <p>Utilizzo del pacchetto Office (Word e PowerPoint) per la produzione di testi e presentazioni.</p> <p>Elaborazione di immagini e modelli 3D per Realtà aumentata (Cosplaces) e programmazione di Merge Cube</p> <p>Elaborazione di modelli 3D per stampa 3D (Tinkercad)</p> <p>Robotica educativa e basi di elettronica con Micro Bit e Strawbees</p> <p>Utilizzo di piattaforme didattiche (Phet, Geogebra) Programmazione a blocchi applicata alla matematica (Scratch3.0)</p> <p>Introduzione critica all'AI con l'utilizzo del Machine Learning for kids e applicativi come Magic School</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p> <p>Navigazione guidata e regole sulla sicurezza della privacy</p> <p>Netiquette Educazione alla Cittadinanza Digitale</p>
CLASSE 3°	Tutte le discipline	<p>Dimensione 1 Dimensione 2 Dimensione 3 Dimensione 4 Dimensione 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e ambienti di apprendimento digitali per ricavare informazioni - Elaborare testi e immagini per produrre 	<p>Conoscenza di hardware e software, memorie e periferiche</p> <p>Utilizzo del pacchetto Office (Excel) per la produzione di fogli di calcolo</p>

	Lab STEM		<p>compiti digitali integrandoli con rielaborazione personale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare software per l'attività di coding - Utilizzare software per attività grafiche - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Saper gestire informazioni personali come accesso agli ambienti digitali di istituto e riconoscerne l'importanza in particolare verso se stesso - Sapersi approcciare alla programmazione di base in modalità unplugged e puggled applicando semplici algoritmi 	<p>Elaborazione di immagini e modelli 3D per Realtà aumentata (Cospaces) e programmazione di Merge Cube</p> <p>Elaborazione di modelli 3D per stampa 3D (Tinkercad)</p> <p>Robotica educativa e basi di elettronica con Micro Bit e Strawbees</p> <p>Utilizzo di piattaforme didattiche (Phet, Geogebra)</p> <p>Programmazione a blocchi applicata alla matematica (Scratch3.0)</p> <p>Introduzione critica all'AI con l'utilizzo del Machine Learning for kids e applicativi come Magic School</p> <p>Norme di comportamento nell'aula informatica</p> <p>Navigazione guidata e regole sulla sicurezza della privacy</p> <p>Netiquette Educazione alla Cittadinanza Digitale</p>
--	----------	--	--	---