ISTITUTO COMPRENSIVO GROSSETO 6

Via Garigliano n. 16 - 58100 Grosseto (GR)
https://icgrosseto6.edu.it/ Tel.: 0564 413696
e-mail: gric82600d@istruzione.it PEC: gric82600d@pec.istruzione.it
Codice Ministeriale GRIC82600D
C.F. 80001340530 -Codice IPA:istsc_gric82600d - Codice Univoco ufficio: UFP2XB

Approvato con delibera n° 5 del Consiglio di Istituto del 02/09/2026

Nota metodologica

Il **Curriculum Digitale Verticale** si fonda sul quadro di riferimento europeo **DigComp 2.2** (Digital Competence Framework for Citizens) e si integra con:

- la **Legge 92/2019** sull'introduzione dell'Educazione Civica,
- le **Linee guida nazionali per l'Educazione Civica digitale**,
- le **Linee guida ministeriali sull'uso dell'Intelligenza Artificiale a scuola**,
- le **Linee guida STEM** e gli indirizzi innovativi collegati al **PNRR – Missione 4: Istruzione e ricerca**,
- le priorità formative e organizzative del **PTOF d'Istituto**.

Principi ispiratori

1. **Verticalità** – il percorso accompagna gli studenti dall'Infanzia alla Secondaria di I grado, adattando i traguardi di competenza alle diverse età e ai livelli del DigComp (da A1 a A4). Non tutte le 21 competenze vengono affrontate in ogni fascia d'età: sono state selezionate quelle più **significative e spendibili** in relazione allo sviluppo cognitivo.
2. **Progressività** – ogni ciclo consolida e amplia le competenze già introdotte, favorendo un apprendimento digitale **spiraliforme**: si parte da attività ludiche e cooperative nell'Infanzia per arrivare a un uso critico, responsabile e creativo delle tecnologie nella Secondaria di I grado.
3. **Trasversalità** – le competenze digitali sono integrate nelle discipline, non trattate come contenuti separati. Gli esempi pratici proposti mostrano come il digitale possa essere usato in italiano, matematica, scienze, storia, lingue e nelle attività interdisciplinari.
4. **Cittadinanza digitale** – ogni competenza è collegata a riferimenti dell'**Educazione Civica** e dell'**Agenda 2030**, al fine di promuovere negli studenti la consapevolezza del loro ruolo di cittadini responsabili, anche nello spazio digitale.
5. **Uso critico e responsabile dell'Intelligenza Artificiale** – in coerenza con le **Linee guida ministeriali**, il curriculum incoraggia l'uso dell'IA come **strumento di supporto** alla creatività, alla personalizzazione e alla riflessione critica, ma non come sostituzione delle competenze umane. Gli studenti sono guidati a:
   - riconoscere i limiti e i rischi (bias, plagio, disinformazione),
   - riflettere sugli aspetti etici e di sicurezza,
   - sperimentare attività creative con l'IA (es. produzione di testi o immagini da confrontare con fonti umane).
6. **Approccio STEM e PNRR** – il curriculum valorizza le **Linee guida STEM** e gli investimenti PNRR per ambienti innovativi e didattica laboratoriale, rafforzando il legame tra competenze digitali, scienze, tecnologia, matematica e creatività. Particolare attenzione è posta a:
   - sviluppare **pensiero computazionale e problem solving**,
   - integrare digitale e discipline STEM (robotica, realtà aumentata, making),
   - promuovere **pari opportunità di accesso** alle competenze scientifiche e tecnologiche.
7. **Concretezza operativa** – per ogni competenza sono state individuate **attività esemplificative ed esempi pratici** (almeno due), corredati da risorse digitali e metodologiche. Questo permette ai docenti di avere una **guida chiara ma flessibile**, personalizzabile secondo il contesto e le buone pratiche già attive nell'Istituto.

8. **Inclusione e benessere** – l'uso del digitale è pensato in funzione dell'**inclusione**, della valorizzazione dei diversi stili cognitivi e del rispetto del **benessere digitale**, in continuità con gli obiettivi educativi del PTOF.

In sintesi, il **Curriculum Digitale Verticale** non è un programma rigido, ma una **cornice di riferimento comune** che garantisce continuità, coerenza e strumenti concreti ai docenti. Integra DigComp, Educazione Civica, Agenda 2030, **Linee guida IA** e **Linee guida STEM**, per promuovere un percorso di crescita digitale progressivo, critico e consapevole, orientato all'innovazione e alla cittadinanza attiva.

Curriculum Digitale Verticale – Scuola dell'Infanzia (3-6 anni)

In questa fascia d'età non è possibile applicare integralmente le 21 competenze del framework **DigComp 2.2**, che nasce per un'utenza più ampia e in particolare per giovani e adulti.
Per questo motivo si è scelto di **selezionare soltanto le competenze più significative e didatticamente spendibili**, privilegiando quelle che consentono di avviare i bambini a:

- **prime esperienze di alfabetizzazione digitale**, attraverso l'esplorazione di immagini, suoni e storie;
- **attività collaborative**, che rafforzano il senso di gruppo e l'apprendimento socio-emotivo;
- **produzione creativa di contenuti semplici**, in cui i bambini possano esprimersi con voce, immagini e disegni;
- **educazione alla sicurezza di base**, con giochi e simulazioni che aiutino a distinguere cosa è sicuro condividere e cosa no;
- **sviluppo del pensiero logico e computazionale**, grazie ad attività unplugged e prime esperienze di robotica educativa elementare.

Gli esempi pratici proposti sono volutamente **semplici, concreti e ludici**, coerenti con l'età dei bambini e con quanto riportato nel **PTOF**, che sottolinea l'importanza di:

- metodologie laboratoriali,
- apprendimento esperienziale,
- inclusione e valorizzazione dei diversi stili di apprendimento.

In coerenza con le **Linee guida STEM**, particolare attenzione è posta a sviluppare **curiosità, creatività e prime abilità di problem solving**, anche attraverso attività che integrano gioco analogico e digitale. Infine, in linea con le **Linee guida ministeriali sull'Intelligenza Artificiale a scuola**, se ne sottolinea l'importanza educativa come tema di **consapevolezza futura**: nell'Infanzia non si introducono strumenti di IA, ma si pongono le basi per uno **sguardo critico e curioso sulle tecnologie**, preparando al successivo ingresso nella scuola primaria.

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Scoperta guidata di immagini, suoni e storie digitali	1. Gli alunni ascoltano una fiaba digitale su LIM o tablet e scelgono le immagini corrispondenti ai personaggi. 2. Utilizzo di un'app educativa per associare suoni e immagini di animali.	**Costituzione:** art. 9 (cultura e sviluppo); **Cittadinanza digitale:** avvicinarsi alle fonti digitali in sicurezza; **Agenda 2030 – Ob. 4:** apprendimento precoce di qualità	Tablet, LIM, app educative (Khan Kids, StoryWeaver)
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Attività cooperative con strumenti digitali	1. In piccolo gruppo, i bambini creano un disegno collettivo (ad esempio una mappa della classe o un animale fantastivco) su una lavagna digitale interattiva. 2. Completamento di un puzzle digitale collaborativo in piccolo gruppo.	**Costituzione:** art. 2 (solidarietà); **Cittadinanza digitale:** prime regole di rispetto online; **Agenda 2030 – Ob. 10:** inclusione	Tavolo interattivo, Paint semplice, whiteboard Promethean
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Produzione di elaborati digitali semplici	1. I bambini registrano la propria voce raccontando una breve storia con supporto dell'insegnante.	**Costituzione:** art. 33 (libertà di espressione); **Cittadinanza digitale:** creatività responsabile; **Agenda 2030 – Ob. 4:** valorizzare le competenze	Registratore audio, App Book Creator, Canva for Education

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			2. Con un'app semplice come Book Creator, ogni bambino contribuisce con una pagina (un disegno, una foto o una parola), e il gruppo crea il primo "libro digitale della classe".		
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Prime regole sul rispetto di sé e degli altri	1. L'insegnante introduce Gioco "Cosa condivido e cosa no?" con immagini di oggetti/personaggi (nome, foto, casa). 2. Storia animata sul rispetto della privacy dei compagni.	**Costituzione:** art. 3 (dignità e uguaglianza); **Cittadinanza digitale:** tutela dell'identità; **Agenda 2030 – Ob. 16:** protezione dei minori	Poster visivi sulle regole, giochi di ruolo, cartelloni
5. Risolvere problemi	5.2 Identificare esigenze e risposte tecnologiche	Coding unplugged e percorsi logici	1. Con una Bee-Bot, i bambini programmano un percorso semplice su tappeto tematico (fattoria, città, alfabeto). Questo non è solo coding, ma anche **creazione di un contenuto digitale/analogico**: i bambini preparano il percorso, inventano la	**Costituzione:** art. 34 (diritto allo studio); **Cittadinanza digitale:** problem solving con strumenti digitali; **Agenda 2030 – Ob. 4:** apprendimento innovativo	Bee-Bot, tappeti educativi, ScratchJr (base)

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			storia e registrano magari un audio o disegno digitale collegato al tragitto del robot. 2. Attività unplugged: i bambini “programmatori” danno istruzioni ai compagni-robot per muoversi in aula.		

Curriculum Digitale Verticale – Scuola Primaria (Classi I-II)

In questa fascia d'età gli alunni si collocano prevalentemente al **livello A1 del DigComp**, che corrisponde a competenze **iniziali e guidate** nell'uso consapevole delle tecnologie digitali.
Le attività sono progettate per **alfabetizzare gradualmente** i bambini, offrendo occasioni di apprendimento che integrino strumenti digitali con la dimensione **esperienziale e laboratoriale**, come previsto dal PTOF.

Gli obiettivi principali riguardano:

- **cercare e rielaborare informazioni semplici**, con l'aiuto del docente e attraverso strumenti sicuri e controllati;
- **collaborare in attività digitali di base**, sperimentando prime forme di scrittura condivisa, creazione collettiva e interazione rispettosa;
- **creare contenuti multimediali semplici**, come e-book, poster o brevi presentazioni che integrino testo, immagini e disegni;
- **sviluppare la consapevolezza della sicurezza digitale**, imparando con giochi e simulazioni a riconoscere comportamenti corretti e a proteggere i propri dati;
- **avvicinarsi al coding e al pensiero computazionale**, con strumenti visuali e attività unplugged che stimolino logica, sequenzialità e creatività.

L'approccio mantiene un carattere **inclusivo e ludico**, valorizzando la **didattica cooperativa** e le prime esperienze di **cittadinanza digitale**.

In coerenza con le **Linee guida STEM**, vengono promosse attività di problem solving, coding narrativo e robotica educativa di base, per stimolare la creatività e l'apprendimento attivo. Particolare attenzione è posta al superamento degli stereotipi di genere, favorendo pari opportunità di accesso alle competenze scientifiche e tecnologiche.

Infine, in linea con le **Linee guida ministeriali sull'Intelligenza Artificiale a scuola**, gli alunni vengono gradualmente introdotti a una **consapevolezza critica verso le tecnologie emergenti**. Non si propone l'uso diretto di strumenti di IA, ma attività semplici di confronto e riflessione ("Chi scrive meglio una storia, un bambino o un computer?") che aiutano a sviluppare **curiosità e spirito critico**, preparando il terreno per gli anni successivi.

Area DigComp 2.2	**Competenza**	**Attività esemplificative (trasversali)**	**Esempi pratici**	**Collegamento Educazione Civica**	**Risorse**
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Ricerca guidata di immagini e testi semplici	1. Gli alunni cercano immagini di animali in un archivio protetto (es. Pixabay, Encyclokids) e le usano per un cartellone digitale. 2. con l'insegnante usano *SafeSearch Kids* per trovare una filastrocca e leggerla in classe.	**Costituzione:** art. 9 (cultura); **Cittadinanza digitale:** uso critico delle fonti; **Agenda 2030 – Ob. 15:** vita sulla terra	Motori di ricerca per bambini (Kidrex, Encyclokids) Pixabay / Unsplash (per immagini libere)

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			3. Ricerca di **storie o fiabe tradizionali** (portali sicuri per bambini) per costruire un e-book collettivo.		
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Collaborare in piccoli gruppi online/offline	4. Gli alunni scrivono collettivamente una breve filastrocca su Google Docs commentando le idee dei compagni. 5. Simulare una chat in Classroom per organizzare un gioco di gruppo, rispettando la netiquette.	**Costituzione:** art. 2 (solidarietà); **Cittadinanza digitale:** rispetto della netiquette; **Agenda 2030 – Ob. 10:** inclusione	Google Docs, Classroom, Padlet. Audio-recorder, tablet condivisi
	2.2 Condividere informazioni Scambiare contenuti in spazi digitali protetti.	Condivisione guidata di semplici contenuti in ambiente digitale.	6. Gli alunni scrivono insieme un testo breve (regole di classe) in un documento condiviso con il docente. 7. Creano una **bacheca digitale di classe** con immagini e parole (es. Padlet). 8. Preparano un audiomessaggio collettivo (es. saluto di Natale o di fine anno) e lo condividono nel registro elettronico per le famiglie.		
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Produzione di elaborati multimediali semplici	9. Creare un libro digitale collettivo in *Book Creator:* ciascun alunno contribuisce a una pagina (disegno + parola/ frase) che	**Costituzione:** art. 33 (libertà di espressione); **Cittadinanza digitale:** creatività rispettosa del copyright; **Agenda 2030 – Ob. 4:**	LIM / tablet Canva for Education / Book Creator Bee-Bot / Blue-Bot App di

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			racconta una storia collettiva. 10. Realizzare un poster digitale in Canva sulla Giornata della Terra. 11. Con la robotica educativa (Bee-Bot o Blue-Bot), i bambini programmano il robot su un percorso tematico (es. la fattoria, la città), registrando con la LIM o un tablet un diario digitale del viaggio del robot.	istruzione di qualità	disegno digitale (Paint, Google Drawings, Whiteboard)
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Introduzione alle regole di sicurezza online	12. Gli alunni partecipano a un gioco interattivo (es. *Interland di Google*) per capire l'importanza di non condividere dati sensibili. 13. Gioco "Cosa posso condividere?": gli alunni alzano una carta verde o rossa per dire se un'informazione è privata (es. nome, indirizzo, foto). 14. Creare insieme un cartellone "Le 5 regole d'oro su internet". 15. Storia a fumetti digitale: un personaggio condivide troppe informazioni online, la classe discute e propone comportamenti	**Costituzione:** art. 3 (dignità); **Cittadinanza digitale:** tutela della privacy; **Agenda 2030 – Ob. 16:** istituzioni forti e protezione dei minori	Interland, poster "regole d'oro del web", App fumetti digitali (Pixton, Canva) • Quiz su Kahoot / Wordwall • App avatar (Bitmoji Kids, Pixton)

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			corretti. 16. Simulazione con avatar: ogni alunno crea un avatar digitale per imparare a rappresentarsi online senza condividere foto reali.		
5. Risolvere problemi	5.2 Identificare esigenze e risposte tecnologiche	Coding unplugged e primi approcci digitali	17. gli alunni programmano una breve sequenza per far muovere un personaggio/robot (bee bot) su un tappeto a tema "Città" 18. Con ScratchJr animano una breve storia inventata.	**Costituzione:** art. 34 (diritto allo studio); **Cittadinanza digitale:** problem solving; **Agenda 2030 – Ob. 4:** apprendimento innovativo	Bee-Bot, ScratchJr, tappeti coding

Curriculum Digitale Verticale – Scuola Primaria (Classi III-IV)

In questo biennio gli alunni iniziano a lavorare con **maggiore autonomia e spirito critico** rispetto agli anni precedenti, consolidando le competenze di base e affrontando attività digitali più strutturate. Ci muoviamo prevalentemente sul **livello A2 del DigComp**, che corrisponde a un uso **guidato ma consapevole** delle tecnologie, con prime esperienze di riflessione critica e autonoma.

Le attività didattiche mirano a sviluppare:

- la capacità di **valutare le fonti**, imparando a distinguere contenuti attendibili da informazioni fuorvianti e ad analizzare semplici dati e grafici;
- la competenza nel **condividere contenuti digitali in spazi collaborativi protetti**, attraverso documenti, bacheche e piattaforme online;
- la capacità di **creare elaborati multimediali integrati**, che combinino testi, immagini, suoni e video in un prodotto unitario e coerente;
- la **riflessione sul benessere digitale**, con particolare attenzione all'uso equilibrato del tempo e alla gestione delle emozioni legate alle tecnologie;
- l'uso della tecnologia in modo **creativo e innovativo**, sperimentando coding narrativo, attività di making e piccole progettazioni interdisciplinari.

In coerenza con il **PTOF** e con le **Linee guida STEM**, l'approccio rimane **laboratoriale e inclusivo**, con un forte accento sul **problem solving** e sull'integrazione tra discipline scientifiche, tecnologiche e umanistiche. Le attività digitali sono pensate anche per contrastare stereotipi di genere, garantendo pari opportunità di accesso al sapere STEM.

Infine, in linea con le **Linee guida ministeriali sull'Intelligenza Artificiale a scuola (2024)**, si introducono prime esperienze di **educazione all'IA**, attraverso attività di confronto e riflessione critica (es. distinguere testi o immagini prodotti dall'uomo e da una macchina). L'obiettivo non è l'uso sistematico dell'IA, ma la costruzione di una **consapevolezza critica** che permetta agli alunni di interrogarsi sulla natura e l'affidabilità dei contenuti digitali.

In questo modo gli alunni vengono accompagnati a diventare **fruitori consapevoli e creatori responsabili di contenuti digitali**, sviluppando le prime forme di **cittadinanza digitale attiva** e preparandosi ad affrontare la Classe V con maggiore autonomia e responsabilità.

Area DigComp 2.2	**Competenza**	**Attività esemplificative (trasversali)**	**Esempi pratici**	**Collegamento Educazione Civica**	**Risorse**
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Valutazione critica di semplici fonti digitali	1. Gli alunni confrontano due articoli (uno di giornalino scolastico e uno online) e ne evidenziano le differenze. 2. Analisi di grafici semplici (es.	**Costituzione:** art. 32 (salute); **Cittadinanza digitale:** contrasto fake news; **Agenda 2030 – Ob. 3:** salute e benessere	Siti news per bambini Fogli Google / Excel Strumenti di IA per immagini (es. Canva AI)

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			dati meteo) e discussione sulla loro interpretazione. 3. Confronto tra un'immagine reale e una immagine generata da IA (es. "indovina quale è finta") per sviluppare spirito critico.		
2. Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Creazione di spazi collaborativi protetti	4. In piccoli gruppi, gli alunni creano un Padlet tematico su "gli animali in via di estinzione", condividendo immagini e brevi descrizioni. 5. Condividere un documento su Drive e assegnare ruoli (chi scrive, chi revisiona). 6. Preparazione di un giornalino digitale di classe con articoli, immagini e interviste.	**Costituzione:** art. 2 (solidarietà); **Cittadinanza digitale:** rispetto delle regole di condivisione; **Agenda 2030 – Ob. 15:** vita sulla terra	Padlet, Google Drive, Classroom
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Produzione di contenuti multimediali più complessi	7. Realizzare un e-book collettivo in Book Creator che unisca testo, immagini e audio per raccontare una fiaba inventata	**Costituzione:** art. 33 (libertà di espressione); **Cittadinanza digitale:** creatività responsabile; **Agenda 2030 – Ob. 4:** istruzione di	Book Creator, Canva, WeVideo, iMovie / Clipchamp, Scratch

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			dalla classe o su una ricerca di scienze o storia 8. Creare un video breve in *WeVideo* per raccontare una gita scolastica o anche un video documentario di classe (es. ambiente, territorio locale) 9. Creare un Coding narrativo (scratch) per raccontare una storia animata	qualità	
4. Sicurezza	4.2 Proteggere dati e privacy	attività guidate sulla sicurezza digitale.	10. Simulazione: "Quali dati condivido?" (gioco a carte: verde = condivisibile, rosso = privato). 11. Creazione di un fumetto digitale che mostra cosa succede se un personaggio condivide troppi dati online. 12. Uso di avatar digitali per rappresentarsi senza foto reali. 13. Discussione guidata su un caso reale/attuale di cyberbullismo (riportato dai	**Costituzione:** art. 32 (salute); **Cittadinanza digitale:** benessere digitale; **Agenda 2030 – Ob. 3:** salute e benessere	Poster digitali e fumetti con Canva, Interland, giochi unplugged, Pixton, app avatar (Bitmoji Kids), Quiz su Kahoot/Wordwall

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			media in forma semplificata).		
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Consapevolezza sull'uso equilibrato del digitale	14. Attività di role-playing: "cosa succede se sto troppo tempo davanti allo schermo?" con discussione guidata e poster di regole condivise. 15. Simulare una giornata tipo equilibrata (studio, gioco, schermo) e discuterla in classe.		
5. Risolvere problemi	5.3 Uso creativo della tecnologia	Coding visuale e pensiero computazionale	16. Gli alunni programmano in Scratch una storia animata ambientata in un contesto storico studiato in classe (es. l'antico Egitto). 17. Creare un quiz interattivo con Blockly Games per esercitarsi su operazioni matematiche.	**Costituzione:** art. 34 (diritto allo studio); **Cittadinanza digitale:** sviluppo del problem solving; **Agenda 2030 – Ob. 4:** competenze per il futuro	Scratch, Blockly, Makey Makey

Curriculum Digitale Verticale – Scuola Primaria (Classe V)

La classe V rappresenta un momento di **consolidamento e di transizione** verso la scuola secondaria di primo grado. Gli alunni, forti delle esperienze digitali dei bienni precedenti, sono in grado di affrontare attività **più complesse e interdisciplinari**, che richiedono maggiore autonomia e responsabilità.

In questa fase ci si colloca tra il **livello A2 avanzato e A3 del DigComp**, con un passaggio graduale dall'uso guidato a forme di utilizzo più indipendente e riflessivo.

Le competenze principali da sviluppare riguardano:

- **organizzare e visualizzare dati**, attraverso raccolta, analisi e rappresentazione grafica di semplici dataset o sondaggi;
- **collaborare in progetti digitali articolati**, imparando a gestire documenti, siti o produzioni multimediali condivisi, condivisione di ruoli e rispetto delle regole di gruppo;
- **produrre contenuti multimediali complessi**, integrando testi, immagini, suoni e video in prodotti finali strutturati (ebook, documentari digitali, giornalini online);
- **acquisire prime regole di sicurezza digitale**, comprendendo l'importanza di password sicure, protezione dei dati e attenzione alla privacy online;
- **sperimentare attività creative e innovative**, come mappe interattive, giochi educativi digitali o cacce al tesoro virtuali, che uniscono contenuti disciplinari e tecnologie.

In coerenza con il **PTOF** e le **Linee guida STEM**, l'approccio didattico favorisce metodologie **attive, cooperative e inclusive**, stimolando problem solving, pensiero computazionale e creatività. Particolare attenzione è rivolta a superare stereotipi di genere e a garantire pari opportunità di accesso alle competenze scientifiche e tecnologiche.

Infine, in linea con le **Linee guida ministeriali sull'Intelligenza Artificiale a scuola (2024)**, gli alunni vengono introdotti a una **prima riflessione critica sull'IA**: attività semplici di confronto (es. generare un'immagine o un breve testo con un tool IA e discutere insieme differenze, punti di forza e limiti) permettono di sviluppare **consapevolezza e responsabilità** verso le tecnologie emergenti.

In questo modo si gettano le basi per affrontare la **scuola secondaria di primo grado** con una **competenza digitale solida e consapevole**, capace di coniugare creatività, spirito critico e senso di cittadinanza.

Area DigComp 2.2	**Competenza**	**Attività esemplificative (trasversali)**	**Esempi pratici**	**Collegamento Educazione Civica**	**Risorse**
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzazione e rielaborazione di dati digitali semplici	1. Gli alunni raccolgono dati sul meteo giornaliero per un mese, li organizzano in un foglio Google e creano un grafico. 2. Analizzano un dataset	**Costituzione:** art. 9 (cultura e ricerca); **Cittadinanza digitale:** organizzazione dei dati; **Agenda 2030 – Ob. 13:** lotta al cambiamento climatico	Google Moduli, Fogli TimelineJS / Canva timeline Dataset scolastici o ISTAT kids

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			ambientale semplice (es. raccolta differenziata, temperatura) e ne ricavano grafici comparativi 3. Realizzare un sondaggio di classe (es. sport preferito) con Google Moduli e discutere i risultati. 4. Creano una linea del tempo digitale (TimelineJS) di eventi storici o scientifici.		
2. Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni	pubblicare e condividere contenuti in modo sicuro.	5. Gli alunni creano una bacheca digitale di classe (Padlet/Wakelet) con contributi multimediali su un tema. 6. Producono un giornalino scolastico online con articoli, interviste e foto. 7. Pubblicano in un sito Google un progetto interdisciplinare (scienze + geografia).	**Costituzione:** art. 2 (solidarietà); **Cittadinanza digitale:** collaborazione online; **Agenda 2030 – Ob. 17:** partnership per gli obiettivi	Google Sites, Classroom, Drive condiviso Padlet / Wakelet Google Sites, Canva for Education
	2.3 Collaborare attraverso tecnologie digitali	Lavoro di gruppo su progetti interdisciplinari	8. Gli alunni realizzano un sito con *Google Sites* dedicato all'Agenda 2030, ogni gruppo cura		

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			una sezione (ambiente, salute, inclusione). 9. Scrivere un giornalino scolastico digitale condiviso in Drive		
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali complessi	Produzione di elaborati multimediali interdisciplinari	10. Realizzazione di un ebook collettivo interdisciplinare (es.scienze +italiano9 11. Creare un documentario digitale su un argomento di scienze, con immagini, audio e interviste registrate dagli alunni. 12. Produrre un e-book in *Book Creator* che raccolga poesie e racconti scritti in classe. 13. Creazione di un gioco educativo digitale (wordwall/ Genially)	**Costituzione:** art. 33 (libertà di espressione); **Cittadinanza digitale:** produzione responsabile; **Agenda 2030 – Ob. 4:** istruzione di qualità	WeVideo/Clipchamp, Canva, Book Creator Scratch Genially / Wordwall
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Introduzione a password e sicurezza digitale	14. Creare password sicure con un gioco (es. combinare parole e numeri), riflettere sui rischi della condivisione. 15. Simulazione: "Cosa condivido	**Costituzione:** art. 3 (tutela della persona); **Cittadinanza digitale:** protezione dati; **Agenda 2030 – Ob. 16:** istituzioni solide	Interland, giochi di ruolo, poster interattivi

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			e cosa no?" con esempi di dati personali da proteggere. 16. Gioco di ruolo sul cyberbullismo: analizzare una storia e proporre soluzioni. 17. Discussione guidata: "Perché non condividere foto o dati personali con un chatbot?**".** 18. Creazione di un poster digitale con regole per l'uso sicuro delle tecnologie a scuola e a casa.		
5. Risolvere problemi	5.4 Innovare e utilizzare la tecnologia in modo creativo	Project work digitale interdisciplinare	19. Progettare una "caccia al tesoro digitale" con Google Maps: ogni tappa corrisponde a un luogo studiato in geografia/storia, con indizi multimediali. 20. Creare un quiz in *Kahoot* o *Quizizz* per ripassare storia o scienze.	**Costituzione:** art. 34 (diritto allo studio); **Cittadinanza digitale:** innovazione responsabile; **Agenda 2030 – Ob. 11:** città e comunità sostenibili	Google Maps, QR code, tablet/smartphone

Curriculum Digitale Verticale – Scuola Secondaria di I grado (Primo Biennio, Classi I-II)

Il primo biennio della scuola secondaria di primo grado rappresenta un **passaggio cruciale**: gli alunni non solo consolidano le competenze digitali di base acquisite alla primaria, ma iniziano a sviluppare un atteggiamento più **critico, consapevole e interdisciplinare** nell'uso delle tecnologie.

Il riferimento è al **livello A2/A3 del DigComp**, che corrisponde a competenze di tipo **guidato ma progressivamente autonomo**. In questa fase gli studenti sono in grado di utilizzare strumenti digitali non solo come supporto, ma anche come **strumento di analisi, produzione e collaborazione**.

Gli obiettivi principali riguardano:

- **valutare fonti e contenuti digitali**, imparando a distinguere informazioni attendibili da notizie distorte e a riconoscere bias o manipolazioni;
- **condividere informazioni e collaborare online**, attraverso documenti, spazi digitali protetti e attività di gruppo;
- **creare contenuti multimediali complessi**, che integrino testi, immagini, audio e video, favorendo approcci interdisciplinari;
- **riflettere sulla sicurezza digitale**, acquisendo maggiore consapevolezza di temi come privacy, identità digitale e cyberbullismo;
- **usare la tecnologia in modo creativo**, avvicinandosi al coding, al making e alla progettazione digitale per risolvere problemi o rappresentare conoscenze disciplinari.

In coerenza con il **PTOF** e con le **Linee guida STEM**, l'approccio didattico resta **laboratoriale e inclusivo**, ma si arricchisce di una dimensione più **critica e progettuale**, con attività interdisciplinari che rafforzano il problem solving e il pensiero computazionale.

Infine, in linea con le **Linee guida ministeriali sull'Intelligenza Artificiale a scuola**, gli studenti vengono avviati a una **prima esplorazione consapevole dell'IA**, attraverso attività guidate che prevedono:

- il confronto tra testi o immagini prodotti da IA e da fonti umane,
- riflessioni sui rischi legati a plagio, attendibilità e bias,
- l'uso creativo e critico di semplici strumenti di IA generativa (es. brainstorming o illustrazioni didattiche).

L'educazione civica digitale si intreccia così con le discipline, preparando gli alunni a diventare **cittadini digitali consapevoli**, capaci di utilizzare le tecnologie per comunicare, esprimersi, collaborare e imparare in modo responsabile.

Area DigComp 2.2	**Competenza**	**Attività esemplificative (trasversali)**	**Esempi pratici**	**Collegamento Educazione Civica**	**Risorse**
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analisi critica di testi e immagini digitali	1. 1Confrontare un articolo di attualità con una fonte accademica (Google Scholar) usando una	Art. 21 Cost.; Cittadinanza digitale – contrasto fake news; Agenda 2030 Ob. 16	Google Scholar • Dati ISTAT / Eurostat Kids • Fact-checking: Bufale.net, Pagella Politica

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			griglia di verifica. 2. Analizzare un grafico statistico (es. dati ambientali) per distinguere correlazione e causalità. 3. 3Confrontare una notizia vera e una fake news usando un sito di fact-checking.		
2. Comunicazione e collaborazione	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Progetti di scrittura e produzione collaborativa	4. Creare una mappa concettuale condivisa in *MindMeister* o *Coggle* su un argomento di storia. 5. Redigere un giornalino digitale di classe su Google Docs con articoli divisi per gruppo. 6. Uso di una bacheca collaborativa (Padlet/Wakelet) per un progetto interdisciplinare. 7. Pubblicazione di una pagina	Art. 2 Cost.; Cittadinanza digitale – netiquette; Agenda 2030 Ob. 4	Google Docs, Drive, MindMeister, Coggle Padlet / Wakelet Google Sites Canva for Educatio

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			su Google Sites con lavori di gruppo.		
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali complessi	Produzione di contenuti interdisciplinari multimediali	8. Creare un ebook multimediale con testi, immagini e audio su un tema disciplinare. 9. Realizzare un podcast di classe su un tema di educazione civica. 10. Realizzare un video reportage (territorio, ambiente, storia locale). 11. Creare una presentazione multimediale in gruppo con *Canva* o *Google Presentazioni*. 12. Programmare una storia animata con Scratch. 13. Generare con l'IA un'immagine illustrativa per un progetto e discuterne attendibilità e limiti.	Art. 33 Cost.; Cittadinanza digitale – creatività responsabile; Agenda 2030 Ob. 4	Canva AI, Google Presentazioni, Audacity • Book Creator Clipchamp / iMovie Scratch

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici	Collegamento Educazione Civica	Risorse
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Introduzione al tema dell'identità digitale	14. Simulare la creazione di un account protetto (password, avatar, nickname sicuro). 15. Discussione guidata su rischi del cyberbullismo e comportamenti corretti online. 16. Creazione di un poster digitale con regole per la sicurezza online. 17. Discussione: perché non condividere foto o dati personali con chatbot e IA?	Art. 3 Cost.; Cittadinanza digitale – privacy e rispetto; Agenda 2030 Ob. 16	Interland, poster collaborativi con Canva (poster) Quiz Kahoot / Wordwall App per password (simulatori educativi)
5. Risolvere problemi	5.3 Uso creativo della tecnologia	Coding e making interdisciplinare	18. Creare un videogioco semplice in *Scratch* per ripassare le regole grammaticali. 19. Utilizzare *Tinkercad* per progettare un oggetto 3D legato a scienze/tecnologia.	Art. 34 Cost.; Cittadinanza digitale – pensiero computazionale; Agenda 2030 Ob. 9	Scratch, Tinkercad, Makey Makey

Curriculum Digitale Verticale – Scuola Secondaria di I grado (Classe III)

La classe III rappresenta la **conclusione del primo ciclo di istruzione** e un passaggio importante verso la scuola secondaria di II grado. Gli alunni, dopo aver acquisito competenze digitali di base e intermedie, sono ora in grado di utilizzare le tecnologie in modo più **autonomo, consapevole e interdisciplinare**.

Il livello di riferimento si colloca tra **A2 avanzato e A3/A4 del DigComp**, con studenti che mostrano capacità di **integrare le competenze digitali nelle discipline** e di sviluppare prodotti complessi e significativi.

Gli obiettivi principali sono:

- **organizzare e rielaborare dati**, utilizzando strumenti digitali per visualizzarli e interpretarli in modo critico;
- **collaborare in progetti articolati**, sviluppando senso di responsabilità, gestione dei ruoli e rispetto delle regole di lavoro online;
- **produrre contenuti multimediali complessi e interdisciplinari**, come e-book, siti o video documentari;
- **riflettere sulla sicurezza e sulla sostenibilità digitale**, comprendendo che l'uso delle tecnologie ha un impatto su sé stessi, sugli altri e sull'ambiente;
- **sperimentare attività innovative e creative**, in cui la tecnologia diventa strumento per risolvere problemi e raccontare conoscenze in modo originale.

In coerenza con il **PTOF** e con le **Linee guida STEM**, l'approccio metodologico privilegia esperienze **laboratoriali, cooperative e inclusive**, capaci di rafforzare il problem solving, il pensiero critico e l'integrazione tra saperi scientifici e umanistici.

Infine, in linea con le **Linee guida ministeriali sull'Intelligenza Artificiale a scuola**, gli studenti vengono guidati a riflettere in modo più strutturato sull'IA:

- distinguendo contenuti generati da IA e contenuti umani,
- discutendo i temi legati a **plagio, attendibilità e bias algoritmici**,
- sperimentando in modo creativo strumenti di IA (es. generazione di immagini o testi per un progetto multimediale) sempre in chiave critica e guidata.

In questo modo si consolidano le basi della **cittadinanza digitale attiva** e si prepara il terreno per affrontare la scuola secondaria di II grado con una **competenza digitale solida, critica e responsabile**.

Area DigComp 2.2	**Competenza**	**Attività esemplificative (trasversali)**	**Esempi pratici (x2)**	**Collegamento Educazione Civica**	**Risorse**
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Raccolta, rielaborazione e presentazione di dati disciplinari	1. Realizzare una ricerca con *Google Moduli* sugli stili di vita degli adolescenti, rielaborare i risultati in *Google Sheets* e produrre grafici. 2. Creare e analizzare un dataset ambientale (es. consumi energetici della scuola).	Art. 9 Cost.; Cittadinanza digitale – gestione consapevole dei dati; Agenda 2030 Ob. 3 e 4	Google Moduli, Sheets, TimelineJS

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici (x2)	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			3. Creare una linea del tempo digitale con *TimelineJS* per un argomento di storia, integrando immagini e link a fonti. 4. Realizzare un cruscotto di dati in Google Fogli con grafici e tabelle pivot.		
2. Comunicazione e collaborazione	Condividere informazioni	Condivisione sicura e consapevole.	5. Redigere un giornalino digitale scolastico con articoli multimediali. 6. Creare una bacheca Padlet di classe per raccogliere risorse su un progetto interdisciplinare. 7. Pubblicare un sito Google che documenta un progetto di educazione civica (es. Agenda 2030).	Art. 2 Cost.; Cittadinanza digitale – partecipazione attiva; Agenda 2030 Ob. 12	Google Sites, Padlet, Drive Wakelet Canva for Education
	2.3 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Progetti interdisciplinari collaborativi	8. Realizzare un e-portfolio personale in *Google Sites*, inserendo testi e prodotti digitali realizzati nelle varie discipline. 9. Creare un progetto di gruppo su *Padlet* dedicato a una campagna di sensibilizzazione (es. ambiente, bullismo).		
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali complessi	Elaborati multimediali interdisciplinari	10. Produrre un video documentario di scienze (sul territorio o su un problema ambientale) con interviste e immagini raccolte dagli studenti. 11. Creare un e-book collettivo che raccolga poesie, racconti e illustrazioni originali. 12. progettare un modello 3D con Tinkercad e presentarlo. 13. generare testi o immagini con IA e discuterne criticamente attendibilità e	Art. 33 Cost.; Cittadinanza digitale – creatività responsabile; Agenda 2030 Ob. 4	WeVideo, Book Creator Clipchamp / iMovie Tinkercad Canva AI

Area DigComp 2.2	Competenza	Attività esemplificative (trasversali)	Esempi pratici (x2)	Collegamento Educazione Civica	Risorse
			limiti.		
4. Sicurezza	4.2 Proteggere dati e privacy	approfondimento su identità digitale e rischi online.	14. Laboratorio “Tracce digitali”: simulare cosa resta online dopo la pubblicazione di un contenuto. 15. Creare un poster digitale con regole per proteggere dati e dispositivi. 16. Gioco di ruolo: gestione di un caso di cyberbullismo e possibili soluzioni. 17. Discussione sull’uso di IA generativa e privacy: cosa significa dare i propri dati a un chatbot.	Art. 9 Cost.; Cittadinanza digitale – sostenibilità digitale; Agenda 2030 Ob. 13	Canva Kahoot / Wordwall App avatar Materiali del Garante Privacy Kids
	4.4 Proteggere l’ambiente	Riflessione sull’impatto ambientale del digitale	18. Calcolare l’impronta ecologica delle proprie attività digitali (es. mail inviate, ricerche online). 19. Creare un poster digitale con suggerimenti per un uso sostenibile della tecnologia.		
5. Risolvere problemi	5.4 Innovare e utilizzare la tecnologia in modo creativo	Project work interdisciplinare	20. Creare una “caccia al tesoro digitale” geolocalizzata con *Google Maps* collegata a tappe di storia e geografia. 21. Sviluppare un gioco-quiz interattivo in *Kahoot* per ripassare i contenuti	Art. 34 Cost.; Cittadinanza digitale – problem solving e creatività; Agenda 2030 Ob. 11	Google Maps, Kahoot, Quizizz