



IC "CAPUANA - PARDO"  
CASTELVETRANO



**ALLEGATO 13 al PTOF TRIENNALE 2022/2025**

**CURRICOLO DIGITALE VERTICALE**  
elaborato con riferimento alle Aree di Competenza  
del Documento Europeo DigComp 2.1

a cura del Team dell'Innovazione dell'Istituto e del Dipartimento  
Matematico-Scientifico-Tecnologico (a.s. 2022/23)

## **PREMESSA**

## **METODOLOGIE**

AREE DI COMPETENZA DIGICOMP 2.1	DESCRITTORI
<b>1. - INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</b>	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
<b>2. - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 - Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 - Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 – Netiquette 2.6 - Gestire l'identità digitale
<b>3. - CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	3.1 - Sviluppare contenuti digitali 3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 - Copyright e licenze 3.4 - Programmazione
<b>4. - SICUREZZA</b>	4.1 - Proteggere i dispositivi 4.2 - Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 - Tutelare la salute e il benessere 4.4 - Tutelare l'ambiente
<b>5. - SOLUZIONE DI PROBLEMI</b>	5.1 - Risolvere i problemi tecnici 5.2 - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 - Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 - Identificare i gap di competenza digitale

**AREA DI COMPETENZA:** 1 - Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

**Competenza specifica:** 1.1 - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-So cercare immagini su Internet attraverso la ricerca vocale	-Con l'aiuto dell'insegnante, so trovare siti che possono aiutarmi nella ricerca di fonti per il mio approfondimento e so cercare immagini e testi attraverso motori di ricerca.	-In modo autonomo, so trovare siti che possono aiutarmi nella ricerca di fonti per il mio approfondimento, utilizzando delle strategie di ricerca personali e spiegando agli altri i criteri adottati; so cercare su Internet immagini, testi e altri contenuti digitali, utilizzando parole chiave funzionali alla mia ricerca.
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
Giochi finalizzati all'apprendimento delle icone interattive e conoscenza di strumenti basilari.	Realizzazione di ricerche, utilizzando la rete, su specifici argomenti.	Esecuzione di una ricerca online su un argomento specifico

**AREA DI COMPETENZA:** 1 - Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

**Competenza specifica:** 1.2 - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Sono in grado di valutare se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla mia ricerca vocale.	- Con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di trovare, in una lista di siti web, quelli credibili e affidabili, nonché di valutare se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità.	- In modo autonomo, so valutare criticamente l'attendibilità dei siti che consulto e la credibilità di dati, informazioni e contenuti digitali acquisiti.
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
Riconosce la corrispondenza tra comando vocale e risultato .	Riconoscimento di siti web attendibili. Valutazione della validità del materiale trovato.	Fake news: come riconoscerle e smascherarle

**AREA DI COMPETENZA:** 1 - Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

**Competenza specifica:** 1.3 - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-Con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di raggruppare ed organizzare le immagini trovate in una cartella per poi recuperarle con facilità e utilizzarle	-Sono in grado, in modo autonomo, di creare cartelle e nominarle, per salvare i file (sul dispositivo o su cloud) per poi recuperarli con facilità.	-So organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, all'interno di cartelle sia locali che condivise e so adattarli alle mie necessità, modificando e/o rielaborando immagini e oggetti digitali con strumenti specifici
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
Giochi interattivi finalizzati all'individuazioni di cartelle per recuperare le immagini desiderate.	Creazione di cartelle per il salvataggio di file.	Utilizzo degli applicativi della piattaforma Google Workspace

## AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

### Competenza specifica: 2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none"><li>-So mandare e ricevere un messaggio vocale</li><li>-Con l'aiuto dell'insegnante, so partecipare a una videoconferenza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Con l'aiuto dell'insegnante so portare a termine un lavoro di gruppo collaborando con i compagni attraverso la classe virtuale della piattaforma scolastica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-In modo autonomo, so creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni tramite e-mail, messaggi, bacheche collaborative.</li><li>-Con l'aiuto dell'insegnante, so progettare e portare a termine collaborativamente un lavoro di gruppo, scegliendo i mezzi di comunicazione digitale di volta in volta più appropriati</li></ul>
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
Uso di soft skills.	Utilizzo di piattaforme, scolastiche e non, per la realizzazione e la condivisione di lavori di gruppo.	Condivisione di elaborati sulla piattaforma Google Workspace

**AREA DI COMPETENZA:** 2 - Comunicazione e collaborazione

**Competenza specifica:** 2.2 - Condividere attraverso le tecnologie digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di utilizzare applicazioni e giochi per l'apprendimento ludico collaborativo anche con compagni fisicamente distanti.	- So utilizzare con l'aiuto dell'insegnante modalità di comunicazione sia sincrone che asincrone	- Sono in grado di salvare dati in cloud (Dropbox, Google Drive), di condividerli con i compagni con varie modalità e di risolvere problemi che possono sorgere nella condivisione dei documenti.
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
Giochi interattivi.	Utilizzo della piattaforma per riunioni in modalità sincrone e/o condivisione di materiali in modalità asincrona.	Elaborazione e salvataggio di dati sulla piattaforma Google Workspace (Drive)



**AREA DI COMPETENZA:** 2 - Comunicazione e collaborazione

**Competenza specifica:** 2.3 - Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante riconosco le corrette regole di comportamento in chat	- Riconosco e applico le corrette regole di comportamento in chat e nella classe virtuale	- Riconosco e applico le corrette regole di comportamento in chat e nella classe virtuale
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Conoscenza ed applicazione delle regole di comportamento da seguire in tutte le attività online.	- Costruire e stilare con i compagni un decalogo delle regole da socializzare con altre classi

**AREA DI COMPETENZA:** 2 - Comunicazione e collaborazione

**Competenza specifica:** 2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di realizzare, con delle specifiche applicazioni, disegni su una storia precedentemente raccontata	-Sono in grado di collaborare con i compagni, con la guida dell'insegnante, per la stesura di una storia con testi e immagini	-Sono in grado di utilizzare le risorse digitali più adeguate per realizzare un elaborato multimediale (video, infografica, presentazione) insieme al mio gruppo di lavoro
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Realizzazione di Storytelling.	Realizzazione di prodotti utilizzando applicativi come ppt, Canva, Presentazioni, Prezi

**AREA DI COMPETENZA:** 2 - Comunicazione e collaborazione

**Competenza specifica:** 2.5 - Netiquette

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di riconoscere i comportamenti corretti da tenere on line	- Conosco le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD	- Conosco e applico le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Conoscenza e applicazione delle regole della Netiquette.	Scriviamo la Netiquette per l'uso dei social per docenti e alunni

**AREA DI COMPETENZA:** 2 - Comunicazione e collaborazione

**Competenza specifica:** 2.6 - Gestire l'identità digitale

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante accedo alla piattaforma scolastica usando le mie credenziali	- Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di distinguere i dati pubblici da quelli sensibili e di creare una password sicura per i miei account	- Sono in grado di distinguere i dati pubblici da quelli sensibili e so accedere in modo sicuro a piattaforme che richiedono la creazione di un account
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Riconoscimento e classificazione di dati sensibili e pubblici. Creazione di password sicure.	Creazione della propria identità digitale

**AREA DI COMPETENZA:** 3 - Creazione di contenuti

**Competenza specifica:** 3.1 - Sviluppare contenuti digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante invento e realizzo una storia usando disegni o immagini precedentemente catalogati	- Sono in grado di inventare e realizzare una storia digitale utilizzando semplici programmi di editing video e audio	- Sono in grado di ideare e realizzare un prodotto digitale utilizzando programmi di editing video e audio
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Realizzazione di storie digitali.	Creazione di una storia digitale partendo da una sceneggiatura

**AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti**

**Competenza specifica: 3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali**

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-Sono in grado di usare in modo autonomo vari giochi didattici digitali	-So integrare una presentazione digitale con note, commenti, immagini, effetti visivi, per esporla ai miei compagni	- Utilizzando svariate piattaforme e applicazioni, so integrare una presentazione digitale con note, commenti, immagini, effetti visivi, per esporla ai miei compagni
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Realizzazione e condivisione di presentazioni digitali.	Animazione di presentazioni multimediali

**AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti**

**Competenza specifica: 3.3 - Copyright e licenze**

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante specifico gli autori dei disegni inseriti nella mia storia digitale	- Con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di scaricare dalla rete immagini e audio senza copyright usando specifiche piattaforme	- Sono in grado di individuare nella rete immagini e audio senza copyright usando specifiche piattaforme e riportarle nel mio prodotto digitale
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Uso di piattaforme per la ricerca di dati liberi da copyright.	Compilazione di note, sitografie e bibliografie nel rispetto della normativa vigente

**AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti**

**Competenza specifica: 3.4 - Programmazione**

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante, utilizzo semplici programmi di coding e storytelling per raccontare delle storie	- Con l'aiuto dell'insegnante, utilizzo programmi di coding e storytelling per raccontare delle storie, privilegiando il linguaggio a blocchi.	- In modo autonomo, so utilizzare programmi visuali a blocchi per costruire storie digitali, fare esperienze di game design, app inventor
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Realizzazione di programmazioni visuali, utilizzando il linguaggio a blocchi.	- Utilizzo di piattaforme quali code.org, scratch, zaplycode ecc



**AREA DI COMPETENZA:** 4 - Sicurezza

**Competenza specifica:** 4.1 - Proteggere i dispositivi

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-Utilizzo i dispositivi solo in presenza dell'insegnante	-Con la guida dell'insegnante, scarico applicazioni e i giochi che posso utilizzare per scopi didattici	-Sono in grado di installare applicazioni sicure e di proteggere informazioni, dati e contenuti delle piattaforme
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Ricerca e installazione in vari dispositivi, utilizzando adeguate procedure di sicurezza, di app e giochi utili per la didattica.	-Utilizzo e gestione di una psw sicura per gli accessi in rete

**AREA DI COMPETENZA:** 4 - Sicurezza

**Competenza specifica:** 4.2 - Proteggere i dati personali e la privacy

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-So che esistono delle leggi per la tutela della privacy	- Conosco le norme basilari per la tutela della privacy - Conosco i limiti di età per registrarsi a servizi on line e social network	- Rispetto le norme basilari per la tutela della privacy prestando attenzione a ciò che condivido in rete e ai limiti di età per la registrazione a servizi on line e social network
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	- Comprensione del termine privacy e conoscenza delle norme per la sua tutela. - Conoscenza dei limiti di età per registrarsi a servizi on line e social network.	Condivisione del regolamento sulla protezione della privacy tra i banchi di scuola

**AREA DI COMPETENZA:** 4 - Sicurezza

**Competenza specifica:** 4.3 - Tutelare la salute e il benessere

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
<p>- Utilizzo i dispositivi digitali sempre in presenza di un adulto e per un tempo stabilito</p>	<p>- Utilizzo i dispositivi digitali sempre in presenza di un adulto e per un tempo stabilito</p> <p>- Riconosco i comportamenti scorretti attuati dai miei coetanei in rete e li segnalo all'insegnante</p>	<p>- So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.</p> <p>- Sono consapevole della gravità dei comportamenti che possono essere attuati in rete, che possono sfociare nel cyberbullismo, e li denuncio tempestivamente all'insegnante</p> <p>- So che esiste nella mia scuola un team cyberbullismo a contrasto del fenomeno</p>
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	<p>Brain storming e riflessioni in gruppo sulle tematiche dei rischi legati ad un uso improprio ed eccessivo dei dispositivi digitali.</p>	<p>Incontri-dibattiti e partecipazione a concorsi-eventi sulla tematica del cyberbullismo</p>

**AREA DI COMPETENZA:** 4 - Sicurezza

**Competenza specifica:** 4.4 - Tutelare l'ambiente

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante, limito gli sprechi di carta ed elettricità nell'uso delle tecnologie	- Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente e limito lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	- Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente e limito lo spreco di carta ed elettricità, diffondendo anche tali pratiche tra i miei compagni. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Realizzazione della raccolta differenziata in classe e messa in atto di comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela dell'ambiente	Partecipazione a campagne di sensibilizzazione sulla differenziazione, riduzione, riuso e riciclo dei rifiuti tecnologici

**AREA DI COMPETENZA:** 5 - Soluzione di problemi

**Competenza specifica:** 5.1 - Risolvere i problemi tecnici

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
-Segnalo all'insegnante l'insorgere di un problema tecnico nell'uso di un dispositivo	-Con la guida dell'insegnante, intervengo per risolvere un semplice problema tecnico o ad inoltrare una richiesta di assistenza	- Intervengo per risolvere un semplice problema tecnico o provvedo a inoltrare una richiesta di assistenza
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Elaborazione di ipotesi per la risoluzione di problemi tecnici reali o simulati	Simulazione di intervento per collegare vari dispositivi al PC

**AREA DI COMPETENZA:** 5 - Soluzione di problemi

**Competenza specifica:** 5.2 - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
- Con l'aiuto dell'insegnante individuo le mie esigenze e riconosco lo strumento che mi serve per risolvere un compito assegnato	- Con l'aiuto dell'insegnante, so identificare il software o il gioco più adatto per un certo scopo didattico in una lista di varie possibilità	- In modo autonomo, so identificare il software/app più adatti per un certo scopo didattico
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	Conoscenza dei diversi programmi di Window e degli applicativi di Google	Comparazione di software affini per una scelta consapevole del più adatto a supporto dell'esame finale

**AREA DI COMPETENZA:** 5 - Soluzione di problemi

**Competenza specifica:** 5.3 - Utilizzare creativamente le tecnologie digitali

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
<p>- Con l'aiuto dell'insegnante fotografo i miei disegni e li inserisco in una storia digitale</p>	<p>- Con l'aiuto dell'insegnante, acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto. - Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi.</p>	<p>- Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto. - Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari, applicazioni e personaggi.</p>
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	<p>Utilizzo di dispositivi, app e kit per la rielaborazione di immagini o la costruzione di scenari e personaggi</p>	<p>Uso di applicativi come ppt, Canva, Presentazioni, Prezi</p>

**AREA DI COMPETENZA:** 5 - Soluzione di problemi

**Competenza specifica:** 5.4 - Identificare i gap di competenza digitale

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO</b>
<p>- Utilizzo giochi digitali e chiedo spiegazioni all'insegnante in caso di dubbi</p>	<p>- Chiedo aiuto se non conosco alcune funzioni degli applicativi. Con il suggerimento dell'insegnante, apprendo informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.</p>	<p>- Mi tengo aggiornato su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.</p>
<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>		
	<p>Ricerca di informazioni e visione di tutorial per scoprire le funzioni delle app usate.</p>	<p>Cercare istruzioni e tutorial per conoscere alcune funzioni degli applicativi. Utilizzare la piattaforma CS first per facilitare l'uso di contenuti video e della programmazione informatica con scratch</p>