IC Acerbi - Pavia

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Scuola Primaria



Area di Competenza n°1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			**Scuola Primaria**
Competenze **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**			
Indicatori del livello di competenza - 1.1. è in grado, se guidato, di reperire informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali - 1.2. è in grado, se guidato, di riflettere sulla credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali - 1.3. organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali			
Abilità • Impara, sotto la guida del docente, a scegliere e utilizzare i più comuni motori di ricerca per reperire informazioni e dati attraverso parole chiave adeguate.	**Conoscenze** • Riconosce icone e simboli e sa individuare il percorso per aprire le applicazioni. • Conosce i più comuni motori di ricerca. • Impara ad accedere ai libri	**Esempi di attività** Attività da svolgere individualmente o in gruppo, con il supporto del docente: 1. Accedere a piattaforme digitali istituzionali (libri digitali) per scaricare materiali didattici.	**Tempi** n. 1-2 classi prima e seconda

• Impara, sotto la guida del docente, a riconoscere siti web affidabili e valutare i risultati di ricerca. • Impara a raccogliere e archiviare dati e informazioni.	digitali in uso. • Impara che alcuni contenuti online possono non essere liberamente disponibili e/o richiedere un pagamento. • Impara che le informazioni trovate su internet vanno verificate. • Impara che molte applicazioni su internet e sui telefoni cellulari raccolgono dati ai quali si può accedere per attività online o offline.	2. Utilizzare diversi motori di ricerca per reperire informazioni e dati. 3. Identificare siti web appropriati e accedere per cercare informazioni per uso didattico. 4. Organizzare e archiviare dati per recuperarli all'occorrenza (salva con nome…)	n. 1-2-3 classi terza e quarta n. 1-2-3-4 classe quinta

Area di Competenza n°2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE **Scuola Primaria** **Competenze:** **2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE** **2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** **2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** **2.5 NETIQUETTE**
Indicatori del livello di competenza - 2.1. è in grado di scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione - 2.2. è in grado di riconoscere tecnologie digitali per condividere dati, informazioni, e contenuti digitali - 2.4. è in grado di scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi - 2.5. è al corrente delle norme comportamentali e del know – how per l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Abilità	**Conoscenze**	**Esempi di attività**	**Tempi**
• È in grado di comunicare utilizzando strumenti digitali. • È in grado di condividere e mostrare contenuti digitali su un dispositivo.	• Sa formulare messaggi comprensibili in ambienti digitali. • Utilizza e conosce il significato di simboli e immagini (gif, emoticon, simboli CAA). • Impara a mostrare e condividere correttamente informazioni, dati, immagini, video con altri. • Comprende il carattere inclusivo degli applicativi digitali.	Attività da svolgere individualmente o in gruppo, con il supporto del docente: 1. Utilizzare la LIM per mostrare contenuti digitali. 2. Utilizzare video ed attività multimediali contenuti nei libri digitali. 3. Utilizzare in modo guidato risorse digitali per creare un elaborato (es. dépliant, invito) o un video. 4. Condivisione e creazione di materiali CAA con il gruppo classe.	n. 1-2 classi prime e seconde n. 1-2-3 classi terze, quarte e quinte n. 4: tutte le classi
• Riconosce comportamenti inappropriati. • È in grado di bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate, ovvero di rivolgersi a un adulto.	• È consapevole che per creare contenuti digitali con altre persone sono importanti buone abilità sociali. • Conosce i comportamenti inappropriati negli ambienti digitali (linguaggio, ecc.)	5. Discussioni, cortometraggi, letture in classe, progetti sul comportamento in rete.	n. 5: classi quarte e quinte

Area di Competenza n°3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI **Scuola Primaria**

Competenze:

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI

3.4 PROGRAMMAZIONE

Indicatori del livello di competenza

- 3.1 è in grado di creare, modificare contenuti digitali e di esprimersi attraverso mezzi digitali.
- 3.2 è in grado di modificare informazioni e contenuti già esistenti per crearne nuovi ed originali.
- 3.4 è in grado di sviluppare semplici istruzioni per svolgere un compito.

Abilità	**Conoscenze**	**Esempi di attività**	**Tempi**
• È in grado di utilizzare applicazioni per creare contenuti digitali che contengono testo e immagini. • Sa come combinare un insieme di blocchi di programmazione (ad es. nello strumento di programmazione visuale Scratch) per risolvere un problema.	• Sa che esistono diversi tipi di contenuto digitale (ad es. audio, immagine, testo, video e applicazioni). • Sa che è possibile collegare strutture hardware e software per realizzare semplici presentazioni digitali. • Sa che i programmi vengono eseguiti da dispositivi/sistemi informatici in grado di interpretare ed eseguire automaticamente le istruzioni. • Inizia a utilizzare software di videoscrittura, disegno, programmazione visuale.	Attività da svolgere individualmente o in gruppo, con il supporto del docente: 1. Utilizzare programmi di disegno (Paint, OpenBoard) e di scrittura (Word). 2. Attività di Coding (digitale e su carta pixel-art). 3. Utilizzare il computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici. 4. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. 5. Utilizzare un'interfaccia di programmazione semplice (ad	n.1-2-3: tutte le classi. n. 4-5: classi quarte e quinte.

		esempio Scratch Jr).	

Area di Competenza n°4: SICUREZZA **Scuola Primaria** **Competenze:** **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**			
Indicatori del livello di competenza - 4.1 è in grado di proteggere dispositivi e contenuti digitali. - 4.2 è in grado di proteggere dati personali e la privacy negli ambienti digitali. - 4.3 è in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico, di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (cyberbullismo), è al corrente delle tecnologie digitali per l'inclusione sociale. - 4.4 è consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.			
Abilità • È in grado di utilizzare password sicure e sa gestirle. • È in grado di applicare, per sé e gli altri, strategie di misurazione dell'uso del digitale. • È in grado di applicare strategie per proteggersi da possibili pericoli (bloccare la ricezione di messaggi da parte di mittenti	**Conoscenze** • Conosce le misure per proteggere i dispositivi (ad es. password, impronte digitali) e impedire che altri abbiamo accesso ai dati. • È consapevole del fatto che è importante trovare un equilibrio nell'uso delle tecnologie digitali. • Sa che il cyberbullismo si	**Esempi di attività** Attività da svolgere individualmente o in gruppo, con il supporto del docente: 1. Creare un cartellone con le regole per un corretto uso dell'ambiente e degli strumenti digitali. 2. Discutere sulle possibili situazioni di rischio che potrebbero verificarsi per una non corretta	**Tempi** n.1,2,4: classi prime, seconde e terze n. 1,2,3,4,5: classi quarte e quinte

"pericolosi" chiedendo l'aiuto di un adulto). • Sa come applicare semplici strategie per: – proteggere l'ambiente (ad es. spegnere dispositivi elettronici e wi-fi); – ridurre il consumo energetico dei dispositivi (ad es. modificare le impostazioni della qualità di visualizzazione del video).	riferisce al bullismo attuato con l'uso di tecnologie digitali. • È consapevole dell'impatto ambientale dell'utilizzo quotidiano dei dispositivi elettronici.	gestione del proprio dispositivo digitale. 3. Utilizzare il registro elettronico effettuando correttamente procedure di login e logout. 4. Creare una storia dove si evidenziano i pericoli della rete (cyberbullismo) drammatizzando attraverso un percorso di storytelling. 5. Cortometraggi, letture, progetti sul comportamento in rete (https://www.generazioniconnesse.it/site/)	

Area di Competenza n°5: RISOLVERE PROBLEMI **Competenze:** **5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI** **5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE** **5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI** **5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI**	**Scuola Primaria**
Indicatori del livello di competenza - 5.1 è in grado di risolvere semplici problemi tecnici collegati all'uso del dispositivo - 5.2 è in grado di identificare bisogni e risposte tecnologiche - 5.3 è in grado di utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	

Abilità	**Conoscenze**	**Esempi di attività**	**Tempi**
• Impara risolvere semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi digitali. • Impara a scegliere i dispositivi e le strategie per accedere meglio alle informazioni, ai contenuti online e portare a termine un'attività.	• Impara a conoscere alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non funzionare o non riuscire a collegarsi alla rete (ad es. batteria scarica, cavo alimentazione non collegato in modo corretto, password Wi-Fi errata). • Conosce le funzioni per migliorare l'accessibilità dei contenuti digitali (ad es. strumenti per l'ingrandimento o lo zoom). • Sa che le tecnologie digitali e i dispositivi elettronici possono essere utilizzati come strumenti per migliorare il proprio apprendimento.	Attività da svolgere individualmente o in gruppo, con il supporto del docente: 1. Individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza un dispositivo digitale. 2. Ingrandire il font (tipo di carattere) per migliorare la leggibilità sullo schermo del tablet o sulla LIM. 3. Giochi educativi e creativi. 4. Utilizzare Scratch (per creare storie interattive, realizzare giochi e animazioni).	n.1-2-3 tutte le classi n. 3-4 classi quarte e quinte

dati documento:
Comunità di pratiche - Revisione generale: 15 settembre 2025
Approvazione Collegio Docenti: 25 settembre 2025