IC Acerbi - Pavia

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Scuola secondaria di I grado



Area di Competenza n°1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI **Scuola secondaria 1° grado** **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, in modo prima guidato e poi autonomo, di reperire informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali - 1.2. è in grado di valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali circoscritti a contesti di studio e di "esperienza personale" - 1.3. organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; li organizza e li elabora in un ambiente strutturato (cartelle e files, drive)			
1.1. Abilità • sa identificare semplici strategie di ricerca personali • sa scegliere e utilizzare in modo funzionale un motore di ricerca attraverso parole chiave adeguate.	**1.1. Conoscenze** • sa accedere al registro elettronico; • impara a utilizzare i contenuti e le risorse digitali dei libri di testo, piattaforme didattiche, siti istituzionali;	**1.1. Esempi di attività** Individualmente o in gruppo, con il supporto del docente: 1. accedere a piattaforme digitali istituzionali (registro elettronico) per utilizzare classi virtuali, caricare e scaricare materiali	**1.1. Tempi** n. 1, 2: Tutte le classi

• sa accedere ai dati utilizzando strategie diverse (motori di ricerca, link, libri digitali, sitografie, database, archivi e dizionari online), anche in modo guidato.	• utilizza i più comuni motori di ricerca per reperire informazioni e dati (Chrome, Safari, Bing, Edge).	didattici; 2. attività finalizzate all'acquisizione della sintassi adatta alla ricerca web; 3. cercare informazioni su argomenti vicini alla propria realtà di vita e di apprendimento, utilizzando: - testi (letterari, disciplinari, ecc.) - immagini e/o video - sitografia	n. 3: classi seconde e terze
1.2. Abilità • sa valutare la qualità e gli scopi dei contenuti digitali; • impara a distinguere tra fonti affidabili e non affidabili; • sviluppa la capacità di analizzare, confrontare e verificare l'affidabilità delle informazioni trovate online;	**1.2. Conoscenze** • è consapevole che gli ambienti online contengono molte tipologie di informazione e che la frequenza delle condivisioni non implica né l'accuratezza né la veridicità; • nella ricerca libera è consapevole che alcuni contenuti online possono richiedere un pagamento; • è consapevole che i contenuti online disponibili gratuitamente sono, in realtà, pagati dalla pubblicità; • comprende la differenza tra disinformazione e misinformazione;	**1.2. Esempi di attività** 1. Discussione in classe sull'affidabilità delle fonti e sulla qualità delle informazioni. 2. Cercare informazioni, attraverso siti guidati o istituzionali, su luoghi e argomenti di interesse (es. cosa visitare in gita scolastica). 3. Lettura, analisi e confronto di articoli di vario argomento e disciplina, da diverse fonti online 4. Caccia al fake, crea un fake	**1.2. Tempi** n. 1: tutte le classi n. 2: classi prima e seconda n. 3, 4: classe seconda

• impara a identificare eventuali bias o pregiudizi nelle informazioni. • Comprende cosa significa “intelligenza artificiale” in termini semplici. • Riconosce che i sistemi di AI non “pensano” ma elaborano dati.	• avvia processi di smascheramento delle fake (prebunking e debunking) • avvia la conoscenza di siti per il fact-checking (https://www.facta.news/ , https://www.bufale.net/ , https://www.open.online/c/fact-checking/) • è consapevole che le ricerche, i flussi di attività sui social e su Internet utilizzano algoritmi di AI che generano risposte personalizzate; • sa confrontare e valutare la credibilità e affidabilità di fonti definite di dati, informazioni e contenuti digitali.	5. Fact-checking 6. Confrontare le risposte a una stessa domanda tra un’enciclopedia digitale, un motore di ricerca e una chatbot. Discutere le differenze.	n. 3, 4, 5: classe terza n. 6: classi seconda e terza
1.3. Abilità • impara a salvare, organizzare, recuperare dati e informazioni in modo efficace; • sa scegliere tra diversi luoghi di archiviazione (dispositivi rimovibili, dispositivi locali, rete locale, cloud) quelli più appropriati da utilizzare.	**1.3. Conoscenze** • è consapevole che una buona organizzazione nell’archiviazione dei dati ne facilita l’uso; • modalità di archiviazione e organizzazione dati (cloud, disco interno, memoria esterna; nominare file e cartelle; ordinare per formato, data, tema).	**1.3. Esempi di attività** 1. durante l’esecuzione di prodotti digitali, nominare e salvare files: - in un formato richiesto e/o adatto, - archiviandoli e organizzandoli in: - cartelle e sottocartelle.	**1.3. Tempi** Tutte le classi

Area di Competenza n°2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	**Scuola secondaria 1° grado**
Competenze: **2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE** **2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** **2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** **2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** **2.5 NETIQUETTE** **2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE**	
Indicatori del livello di competenza - 2.2. è in grado di scegliere tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali - 2.3. è in grado di individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale - 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 - 2.6. è in grado di gestire e proteggere un'identità digitale	

Abilità	Conoscenze	Esempi di attività	Tempi
• Sa mandare una mail. • Sa usare il registro elettronico. • Sa condividere un file sotto forma di allegato.	• Outlook, Gmail. • Nuvola interfaccia studente, piattaforme digitali.	1. inviare una comunicazione formale ad un insegnante tramite mail o registro elettronico; 2. inviare una mail ad un compagno; 3. ricerche, webquest individuali e/o di gruppo con preparazione e invio di materiali;	n. 1, 2, 3, 6: classe prima n. 1, 2, 3, 6, 7: classe seconda
• Impara a lavorare insieme su un file condiviso.	• OneDrive, Google drive	4. ricerche, webquest di gruppo con preparazione e condivisione di materiali a distanza;	n. 1, 4, 5, 5, 6, 7: classe terza
• Sa iscriversi alla Scuola Superiore	• Unica	5. essere in grado di accedere alla piattaforma informativa per iscriversi alla Scuola Superiore;	
• Buoni comportamenti da usare online	• Netiquette • WhatsApp • Social Network principali	6. discussioni, film, letture in classe, progetti sul comportamento in rete. 7. Discussione in classe sulla responsabilità nella registrazione della propria identità online.	
• Gestione dell'identità digitale	• Spid		

Area di Competenza n°3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI **Scuola secondaria 1° grado**

Competenze:

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI
3.3 COPYRIGHT E LICENZE
3.4 PROGRAMMAZIONE

Indicatori del livello di competenza

- 3.1 È in grado di individuare modalità differenti per esprimersi attraverso lo sviluppo di contenuti digitali
- 3.2 Modifica ed integra le informazioni provenienti da fonti diverse per creare contenuti nuovi e originali
- 3.3 Comprende il valore del copyright e delle licenze applicate ai dati, alle informazioni, ai programmi ed ai contenuti digitali
- 3.4 Organizza una sequenza ordinata di istruzioni semplici ed iterabili per svolgere un compito specifico

3.1. Abilità	**3.1. Conoscenze**	**3.1. Esempi di attività**	**3.1. Tempi**
• Utilizza gli strumenti digitali per creare contenuti digitali accessibili, esporre conoscenze e opinioni. • Seleziona il formato appropriato in base allo scopo (ad es. ".pdf" per evitare problemi di formattazione).	• Conosce le principali applicazioni e formati per archiviare i differenti contenuti digitali (testo, immagini, audio, video). • Comprende il carattere inclusivo degli applicativi digitali. • Comprende il carattere "democratico" degli applicativi digitali che garantiscono accessibilità ai dati condivisi e la libera espressione.	1. Utilizza gli applicativi di Microsoft 365, GSuite, LibreOffice per a) costruire file di testo: - utilizzando vari caratteri, - sapendo evidenziare e cambiare formato (grassetto, corsivo), - rispettando la spaziatura, - inserendo tabelle e immagini; b) costruire una presentazione inserendo parole, immagini, link; c) compilare un foglio di calcolo o un database - inserendo le quattro operazioni - ricavando semplici grafici. 2. Sa inoltrare i contenuti digitali nel formato più adatto al contesto. 3. Utilizza Canva o software online gratuiti per creare presentazioni e contenuti semplici ma efficaci.	n. 1, 2: tutte le classi. n. 3: classi seconde e terze.

3.2. Abilità	**3.2. Conoscenze**	**3.2. Esempi di attività**	**3.2. Tempi**
• Realizza contenuti digitali che combinano testo, dati numerici, tabelle, grafici e immagini. • Utilizza strumenti AI per semplici produzioni creative (testi, immagini, traduzioni).	• Conosce i principali applicativi di Microsoft 365, GSuite, LibreOffice. • Conosce il concetto di "Compatibilità" tra applicativi differenti su diversi dispositivi hardware. • Conosce i principali sistemi di AI. • Comprende le potenzialità e le criticità dell'AI.	1. Arricchire i propri elaborati digitali con foto, grafici, tabelle, video e audio anche inediti. 2. Storytelling, relazioni, presentazioni, brochure relativi ad argomenti di studio, attività, esperienze scolastiche ed extrascolastiche. 3. Creare la copertina di un racconto con AI e discutere chi ne è "autore". 4. Utilizzare vari sistemi di AI per raccogliere dati riguardo ad un argomento scolastico: - chiedere all'AI di esplicitare le fonti utilizzate per produrre tali dati; - confrontare i dati, discutere l'aggiornamento, la qualità e l'affidabilità dei dati.	n. 1,2: Tutte le classi n. 3, 4: classe terza

3.3. Abilità • Scarica e utilizza o condivide legalmente i contenuti digitali.	**3.3. Conoscenze** • Sa che i contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (ad es. copyright, brevetti). • È consapevole delle possibili conseguenze legali in caso di violazione dei diritti di copyright.	**3.3. Esempi di attività** Produce elaborati digitali, indicando correttamente le fonti scritte e digitali utilizzate.	**3.3. Tempi** Classi seconde e terze
3.4. Abilità • Identifica i dati di input e di output in alcuni semplici programmi. • Combina un insieme di blocchi di programmazione (ad es. utilizzando Scratch), per risolvere un problema.	**3.4. Conoscenze** • Conosce il concetto di "Algoritmo". • Sa che i programmi vengono eseguiti da dispositivi/sistemi informatici in grado di interpretare ed eseguire automaticamente le istruzioni.	**3.4. Esempi di attività** 1. Utilizzo del software gratuito "Scratch" per comprendere la meccanica del pensiero computazionale. 2. Scrivere sotto forma di algoritmo le istruzioni per compiere una determinata azione della vita quotidiana esercitandosi a: - fare un elenco delle sotto-operazioni necessarie per compiere l'azione; - costruire un diagramma di flusso dell'intera azione; - valutare l'ottimizzazione e l'efficacia di ogni azione.	**3.4. Tempi** n. 1, 2: Classi seconde e terze

Area di Competenza n°4: SICUREZZA			**Scuola secondaria di 1° grado**
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 Protegge sia dispositivi che i contenuti comprendendo i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. - 4.2 Utilizza e condivide informazioni personali proteggendo sé stesso e gli altri da eventuali danni. - 4.3 Evita le minacce al benessere psico-fisico che derivano da un utilizzo scorretto degli ambienti digitali. - 4.4 È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.			
4.1. Abilità • Compone password sicure e le conserva con cura. • Utilizza software antivirus e firewall per proteggere i contenuti digitali ed i dati personali. • Richiede l'aiuto di un adulto in caso di violazione della sicurezza.	**4.1. Conoscenze** • Sa che è preferibile l'utilizzo di password diversificate per ridurre il rischio di violazioni del proprio account. • Conosce le misure per proteggere i dispositivi: password, impronte digitali, metodi biometrici. • Conosce l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e i software antivirus. • Conosce l'Ente deputato alla tutela della sicurezza in rete (Polizia Postale).	**4.1. Esempi di attività** 1. Richiami in classe all'importanza di software e sistemi di protezione di dispositivi e dati. 2. Cosa fare in caso di violazione della sicurezza.	**4.1. Tempi** Tutte le classi

4.2. Abilità • Riconosce i dati personali a cui un'applicazione può accedere e sa valutare se installarla. • Individua messaggi di posta elettronica sospetti e che mirano ad ottenere informazioni sensibili. • Sa valutare quando l'AI può essere un aiuto e quando serve la competenza umana. • Riflette sugli impatti etici e sociali dell'AI (privacy, uso dei dati, fake news, cambiamenti nel mercato del lavoro).	**4.2. Conoscenze** • Conosce diversi tipi di rischi negli ambienti digitali, come il furto di identità, le truffe finanziarie e gli attacchi malware.	**4.2. Esempi di attività** 1. Discussione in classe sui rischi legati a messaggi fraudolenti, acquisti, ecc. 2. Confronto fra messaggi autentici e fraudolenti. 3. Analizzare come i social media usano algoritmi per proporre contenuti personalizzati. 4. Debate o testo argomentativo su "AI e lavoro del futuro: opportunità o rischio?".	**4.2. Tempi** n. 1: Tutte le classi. n. 2,3: classi seconda e terza n. 4: classe terza
4.3. Abilità • Riconosce le tecniche di persuasione quali il "Clickbaiting", la "Gamification", il "Nudging" volte a condizionare i comportamenti degli utenti. • È in grado di contrastare fenomeni persecutori online attuando varie strategie (ad es. blocco degli utenti molesti, inazione, cancellazione di messaggi negativi per limitarne la visualizzazione, salvataggio	**4.3. Conoscenze** • Conosce i rischi derivanti da un uso non equilibrato delle tecnologie digitali, il possibile impatto sulla salute e il benessere personali. • Sa che alcune azioni o immagini proposte dai social possono avere un impatto negativo sulla salute fisica o mentale (ad es.: modelli di corpo idealizzati, challenge). • Conosce il significato e gli effetti del "cyberbullismo" (ad	**4.3. Esempi di attività** 1. "L'indagine" - Gli studenti compilano un breve **questionario anonimo** sulle proprie abitudini digitali (tempi d'uso, social media, giochi, chat ecc.). - In piccoli gruppi, confrontano i risultati, identificando le abitudini scorrette e i rischi conseguenti. - Infine, ogni gruppo propone strategie o consigli per migliorare le proprie abitudini.	**4.3. Tempi** n. 1: classe prima e/o seconda

dei messaggi per eventuali azioni legali). • Si rivolge sempre ad una figura adulta di riferimento.	es. vittimizzazione, isolamento ed esclusione) • Riconosce i concetti di “flaming online” e “hate speech” e “disinibizione online”.	2. Approfondimento dei contenuti (https://www.generazioniconnesse.it/site/) 3. Attività finalizzate alla conoscenza dei sintomi della dipendenza digitale: deterioramento della qualità del sonno, perdita di controllo dell’umore, aggressività, crisi di astinenza (ad es. letture, testimonianze, interventi di esperti, video ecc.) 4. Attività di creazione e gestione di una classe virtuale (ad es. Community online).	n. 2: Tutte le classi n. 3: classe seconda e/o terza n. 4: classe terza
4.4. Abilità • Sa come applicare strategie semplici per proteggere l’ambiente: - spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi; - limitare la stampa dei documenti; - riparare e sostituire i componenti dei dispositivi digitali per limitare la produzione di rifiuti elettronici.	**4.4. Conoscenze** • È consapevole dell’impatto ambientale derivante dall’utilizzo quotidiano di dispositivi, infrastrutture di rete e centri di elaborazione dati. • Sa che le pratiche di commercio online hanno un impatto sulla produzione di rifiuti e sull’ambiente. • Conosce la buona condotta di risparmio energetico.	**4.4. Esempi di attività** 1. Buone pratiche per l’utilizzo del digitale e il rispetto dell’ambiente. 2. Formulare un protocollo di corretta gestione dei dispositivi informatici presenti in classe, laboratorio, casa, in modo da ottimizzare il risparmio energetico.	**4.4. Tempi** n. 1: Tutte le classi n. 2: classe terza

Area di Competenza n°5: RISOLVERE PROBLEMI **Scuola secondaria 1° grado**

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

Indicatori del livello di competenza

- 5.1 Individuare e risolvere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali
- 5.2 Verificare le esigenze ed utilizzare i dispositivi per personalizzare gli ambienti digitali
- 5.3 Utilizzare gli strumenti per partecipare individualmente e collettivamente alla creazione di conoscenze nuove
- 5.4 Riconoscere differenze nelle competenze digitali tra sé e i compagni o tra persone con differenti esperienze, comprendendo le cause e le conseguenze di tali divari; aggiornarsi e aiutare gli altri.

5.1. Abilità	**5.1. Conoscenze**	**5.1. Esempi di attività**	**5.1. Tempi**
• Adotta un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico. • Risolve un problema audio e/o video durante una videochiamata online. • Trova soluzioni su Internet riguardo ad un problema tecnico che non conosceva.	• Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni. • Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete. • Contrasta l'obsolescenza di un hardware migliorandone la capacità di archiviazione dei dati.	1. "Il sabotaggio controllato": - Il docente rimuove la tastiera o il mouse del PC e chiede agli alunni di ripristinare i collegamenti. - se la connessione wi-fi non è attiva, il docente chiede agli alunni di ripristinare la connessione utilizzando le impostazioni di accesso a Internet del pc (in laboratorio) o di ricostruire i passaggi corretti per attivare una connessione mediante hotspot.	n. 1, 2: Classi seconde e terze

		2. "SOS password" - simulare la perdita di una password di accesso a un ambiente scolastico (registro elettronico o piattaforma didattica). - gli studenti, in piccoli gruppi, ricostruiscono i passaggi corretti per il recupero sicuro (reset, e-mail, verifica a due fattori).	
5.2. Abilità • Utilizza applicazioni di traduzione simultanea per ottenere una comprensione approssimativa di un documento in lingua straniera. • Sceglie le tecnologie assistive più adeguate a comprendere meglio le informazioni online (ad es. lettori di schermo o strumenti di riconoscimento vocale e riconoscimento di immagini).	**5.2. Conoscenze** • Conosce le funzioni per migliorare l'accessibilità dei contenuti (ad es. lettura vocale e ingrandimento di testi). • Conosce i principali sistemi di riconoscimento vocale e riconoscimento di immagini.	**5.2. Esempi di attività** 1. Utilizzo di vocabolari online e traduttori 2. Utilizzo di correttori ortografici 3. "Trova l'errore": - utilizzare Google Translate, iTranslate, DeepL e Copilot per tradurre in modo automatico dei documenti forniti dal docente in lingua straniera. - analizzare il risultato dei diversi applicativi valutandone gli errori e le differenze.	**5.2. Tempi** n. 1,2: Tutte le classi n. 3: classe terza
5.3. Abilità • Utilizza i dispositivi digitali per risolvere problemi gestionali e di natura sociale**.**	**5.3. Conoscenze** • Sa che il team-working amplia in modo sinergico la varietà di punti di vista, conoscenze, prospettive ed esperienze del	**5.3. Esempi di attività** 1. Progettare una lista da condividere con la famiglia o con un gruppo per organizzare un evento (es. Festa).	**5.3. Tempi** Classi seconde e terze

	gruppo. • Sa che le tecnologie digitali possono supportare l'apprendimento e le abilità sociali.		
5.4. Abilità • È in grado di attivarsi per accrescere le competenze digitali proprie e altrui.	**5.4. Conoscenze** • Sa che l'apprendimento online offre opportunità per sviluppare nuove competenze ed eventualmente certificarle. • Conosce il Digital Divide.	**5.4. Esempi di attività** 1. "L'indagine" - Gli studenti compilano un breve **questionario anonimo** sulle proprie competenze digitali (uso di software, ricerca online, sicurezza online, social media, ecc.). - In piccoli gruppi, confrontano i risultati, identificano ambiti in cui ci sono differenze significative e discutono le possibili cause (accesso a dispositivi, esperienze pregresse, supporto familiare, ecc.). - Infine, ogni gruppo propone strategie o consigli per ridurre queste differenze (ad es. tutorial, supporto tra pari o risorse online gratuite).	**5.4. Tempi** Classe terza

dati documento:

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