Curricolo digitale | Scuola secondaria di I grado

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 1:Alfabetizzazione su informazioni e dati			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Sa distinguere tra browser e motore di ricerca. Conosce il funzionamento dei motori di ricerca ed è in grado di utilizzarli per svolgere ricerche, individuare dati e informazioni utili a soddisfare i propri fabbisogni formativi. Utilizza parole chiave mirate e altre strategie adatte alle esigenze di	Browser: Chrome, Firefox, Edge, Safari Motori di ricerca: Google, Bing, DuckDuckGo Enciclopedie online: Wikipedia, Treccani, Sapere.it, Britannica (in inglese)	<u>Caccia al tesoro digitale:</u> Ricerca di dati specifici usando operatori logici (es: `"energia solare" -pubblicità`) per raffinare i risultati.

	ricerca, filtrando i risultati per data e tipo (immagini, notizie, ecc.)		
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti	È in grado di riconoscere la differenza tra fatti e opinioni. Conosce il concetto di disinformazione. Utilizza una serie di criteri per verificare l'attendibilità di una fonte (autorevolezza, data, dominio).	Facta.news, Google Images (Ricerca inversa)	**Detective sul Web:** Analisi di un caso di "fake news" virale: verifica della data originale, delle foto e controllo della fonte primaria (es. agenzie stampa).

	Verifica la veridicità di una notizia incrociando più fonti, confrontandole tra loro e controllando l'URL.		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti	Conosce e utilizza i diversi metodi di archiviazione (locale, cloud) in modo adeguato al contesto. Sa organizzare e archiviare dati, informazioni e contenuti secondo strutture gerarchiche di file e cartelle, sia a livello locale che negli ambienti digitali cloud. Applica criteri di nomenclatura coerenti ai file. Impara a conoscere le modalità di protezione dati con backup.	Google Drive, OneDrive, Padlet, Segnalibri del Browser.	**Portfolio Digitale:** Creazione di una struttura a cartelle (Anno> Materia > Compito) e rinomina corretta dei file (es: `27_02_2026_ElisabettaI`), per lavori individuali o, in modalità condivisa, per compiti collaborativi.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 2: Comunicazione e collaborazione			
2.1 Interagire attraverso le tecnologie	Conosce e sceglie il formato comunicativo più adatto all'interazione in un determinato contesto (e -mail, chat, video). Riconosce il funzionamento dei sistemi di notifica. Utilizza la posta elettronica istituzionale in modo appropriato. Risponde a messaggi e commenti in forum/piattaforme utilizzando le	Gmail, Google Classroom, altri sistemi comunicativi interni a Google Workspace.	**Il Galateo delle email:** Scrittura di una mail formale a un professore includendo oggetto chiaro, saluto, corpo del testo e firma.

	modalità di comunicazione adeguate a mezzo e destinatari.		
2.2 Condividere informazioni e contenuti	Condivide contenuti, file e cartelle assegnando i permessi corretti (visualizzatore/editor) e utilizzando la modalità di condivisione (allegato o link) più adatta alle necessità. Conosce le basi del Diritto d'autore e delle licenze (Creative Commons) e le rispetta nell'elaborazione dei propri contenuti. Cita correttamente le fonti digitali.	Google Drive, Dropbox, Unsplash, Pexels, Pixabay, ricerca Google Immagini filtrata secondo i diritti di utilizzo.	**Repository di Classe:** Creazione di una bacheca condivisa dove ogni studente carica una risorsa utile, specificando il tipo di licenza d'uso.
2.3 Esercitare la cittadinanza digitale	Accede e naviga nel registro elettronico. Partecipa al contesto di vita sociale e scolastica tramite l'uso critico e	Registro Elettronico, Moduli Google, Mentimeter, Google Classroom, Padlet. Lino	**Simulazione di Voto :** Utilizzo di un sondaggio online per compiere una scelta condivisa, in classe o a livello di plesso/istituto (es.

	consapevole degli strumenti digitali a propria disposizione.		una meta d'uscita didattica, un concorso) analizzando come i dati vengono raccolti e mostrati.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie	Conosce e utilizza in modo consapevole i principali strumenti di scrittura collaborativa, sincrona e asincrona, lavorando a più mani ad uno stesso contenuto. Utilizza i commenti e la cronologia delle versioni per revisionare il lavoro. È in grado di gestire i piccoli conflitti e le divergenze d'opinioni sorte collaborando attraverso le tecnologie.	Documenti Google, Presentazioni, Canva, Genial.ly	**Presentazione a quattro mani:** Progetto di gruppo su un tema curricolare dove ogni alunno contribuisce a una slide specifica coordinandosi via commenti o attraverso la chat.
2.5 Netiquette	Conosce il motto "Virtuale è reale" e dimostra rispetto e aderenza alle regole anche negli spazi digitali.	Manifesto della Comunicazione Non Ostile, Netiquette d'Istituto, Patto di corresponsabilità,	**Role-play digitale — Chat non ostili**

	Adatta il linguaggio al contesto (formale/informale), utilizzando i principi base della comunicazione non ostile. Riconoscere e segnalare comportamenti inappropriati online.	Regolamento d'Istituto, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day, attività di sensibilizzazione intorno al tema del cyberbullismo.	Analisi di screenshot (fittizi) di conversazioni conflittuali per riscriverle in modo assertivo e rispettoso.
2.6 Gestire l'identità digitale	Distingue tra identità reale e profili online. Conosce il concetto di impronta digitale (digital footprint), la tracciabilità dei dati personali conseguenti alla navigazione in Rete e il modo in cui ciò essa può influenzare la reputazione, sia online che offline. Protegge la propria privacy configurando le impostazioni dei profili costruiti e gestiti.	Impostazioni Account Google, motori di ricerca, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day, attività di sensibilizzazione intorno al tema del cyberbullismo.	**L'Impronta digitale:** Ricerca del proprio nome (o di un personaggio famoso) sui motori di ricerca per analizzare quali informazioni sono pubbliche.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 3: Creazione di contenuti digitali			
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Sa esprimersi attraverso mezzi digitali di vario tipo e adeguati al contesto, ai destinatari e coerenti con il messaggio da veicolare. Produce presentazioni multimediali strutturate utilizzando layout e gerarchie visive efficaci. Realizza brevi clip video o podcast curando la pianificazione e l'editing base.	Canva, Adobe Express, CapCut, Google Slides, Genial.ly, Thinglink, Google Sites, Audacity, Soundtrap.	**Flash dalla Storia — Cronisti del tempo:** Creazione di un breve video-notiziario o di un'intervista di classe dedicata a un evento o a un personaggio storico. **Onde di conoscenza:** Creazione di un podcast tematico da condividere sul sito dell'Istituto o sul sito di classe.

	Utilizza formati file appropriati a seconda della destinazione d'uso.		
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Sa modificare, perfezionare o combinare elementi e preesistenti (testi, immagini, grafici) per creare nuovi contenuti e conoscenze originali. Modifica contenuti aperti per adattarli a un nuovo contesto comunicativo. Collabora alla scrittura di un documento condiviso integrando i contributi dei compagni.	Adobe Express, Genially, Padlet, Wakelet, Google Docs, Google Sites, Wikipedia sandbox (o pagina delle prove).	**Wiki - Classe:** Creazione di una pagina informativa su un argomento scientifico, umanistico, tecnologico, musicale o artistico integrando mappe, immagini e testi.

3.3 Copyright e licenze	Conosce le regole del diritto d'autore, distinguendo tra quest'ultimo e le licenze aperte (Creative Commons). Sa applicare le diverse licenze (es. Creative Commons) ai contenuti creati o riutilizzati, citando correttamente le fonti digitali e gli autori delle risorse impiegate. Comprende le implicazioni etiche del plagio nel contesto digitale.	Google Images (filtri licenza), Pixabay, Unsplash, portale Creative Commons.	**Caccia alla Licenza:** Analisi di siti web per individuare i termini d'uso e pratica sulla corretta attribuzione dell'autore.
3.4 Programmazione	Sa pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni per risolvere un problema o eseguire un compito specifico.	Scratch, Blocky, MakeCode, mBlock, Bee-BOT, Swift Playgrounds.	**Coding Game:** Programmazione di un'animazione o progettazione di un semplice videogioco educativo che spieghi visivamente un

	Crea simulazioni interattive o semplici giochi utilizzando il coding a blocchi. Riconosce e corregge errori (debugging) in un flusso di istruzioni dato.		fenomeno naturale o matematico.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche

AREA 4: Sicurezza			
4.1 Proteggere i dispositivi	Comprende l'importanza delle password sicure e della loro gestione. Identifica i principali rischi legati a malware e accessi non autorizzati ed è consapevole della presenza di rischi e minacce legati agli ambienti digitali. Applica misure di protezione base su dispositivi personali.	Gestori password, autenticazione a due fattori, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day.	**Il Bunker Digitale:** Simulazione di una strategia di difesa per un account (reale o fittizio) contro attacchi di phishing o altre frodi informatiche (sms, email falsi).
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Riconosce l'importanza della protezione dei dati sensibili online e valuta le proprie impostazioni di privacy.	Impostazioni privacy, Cookie manager, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day.	**Digital Tattoo:** Analisi dell'impronta digitale: cosa lasciamo online quando navighiamo, comunichiamo o

	Comprende che ciò che viene pubblicato rimane tracciabile.		ci iscriviamo a una piattaforma?
4.3 Tutelare la salute e il benessere	Riconosce i rischi fisici (postura, vista) e psicologici (cyberbullismo, dipendenza) legati all'uso dei media. Adotta strategie per equilibrare tempo online e offline. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per l'inclusione sociale.	Timer benessere digitale (iOS/Android), app di monitoraggio tempo, attività di sensibilizzazione intorno al tema del cyberbullismo, percorsi di educazione alla salute e contrasto alle dipendenze.	**Benessere Offline:** Diario di bordo settimanale sull'uso del tempo digitale a confronto con quello speso per attività fisica e sociale offline.
4.4 Proteggere l'ambiente	Comprende l'impatto ambientale della tecnologia (e-waste, energia) e del suo utilizzo.	Ricerca su siti di economia circolare, percorsi legati al consumo consapevole e alla cittadinanza sostenibile.	**Tecno-Riciclo:** Ricerca sull'impatto ambientale dei materiali rari presenti nei dispositivi digitali

	Conosce e promuove comportamenti di uso sostenibile dei dispositivi.		e realizzazione di una campagna di sensibilizzazione verso l'uso sostenibile di tali strumenti e, ove possibile, verso il loro riciclo.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 5: Risolvere problemi			
5.1 RIsolvere problemi tecnici	Identifica i problemi tecnici comuni (connessione, software, hardware) e prova soluzioni autonome. Capisce quando è necessario chiedere aiuto a un esperto per risolvere problemi tecnici.	Guide di supporto, forum di assistenza, utilizzati anche sotto la guida dei docenti.	**Pronto Soccorso Tecnico:** "Sfide di troubleshooting": risolvere in gruppo piccoli problemi di connessione o configurazione.
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Valuta criticamente quali strumenti tecnologici sono più adatti a risolvere un compito specifico o alle proprie esigenze, secondo il contesto.	Mappe mentali, comparatori online, Google Workspace, Webquest.	**Designer di soluzioni:** Scegliere l'app o lo strumento migliori per una necessità di classe (es. organizzare una gita, gestire un progetto).

	Esplora diverse alternative per ottimizzare il proprio lavoro. Adatta e personalizza gli ambienti digitali a seconda delle proprie necessità.		
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Sperimenta strumenti digitali diversi per espandere le proprie potenzialità espressive e per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Sviluppa un approccio esplorativo (trial and error) verso nuovi software.	Piattaforme di sperimentazione (es., tinkering), piattaforma MLOL, libri digitali e contenuti digitali integrativi.	**Hackathon Creativo:** Creare qualcosa di inedito usando un software standard (es. usare un foglio di calcolo per creare pixel art).
5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Riflette sulle proprie capacità e identifica aree in cui è necessario migliorare.	Questionari di autovalutazione (DigComp Edu/Student),	**Il mio Piano di Crescita:** Creazione di un bilancio delle competenze digitale semestrale o annuale, a

	Cerca attivamente occasioni di auto-apprendimento, cogliendo opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali.	rilevazioni, attività di orientamento.	partire da alcuni degli indicatori del Curricolo verticale.