

CURRICOLO DIGITALE MALATESTA

Il presente curriculum digitale si inserisce nel più ampio contesto della trasformazione digitale della scuola italiana, in linea con le direttive europee e nazionali. In particolare, trova fondamento nel **Quadro di Riferimento Europeo per le Competenze Digitali (DIGCOMP 2.2)**, che definisce un insieme di conoscenze, abilità e attitudini necessarie per vivere e operare in una società sempre più digitalizzata.

Il curriculum si allinea inoltre con le ambiziose linee guida del **Piano Digitale Italia 2026**, che pone al centro la scuola come motore di innovazione e inclusione digitale. L'obiettivo è quello di formare cittadini digitali consapevoli e responsabili, in grado di utilizzare le tecnologie digitali in modo critico e creativo per apprendere, lavorare e interagire con il mondo circostante.

La **Legge 92/2019** sulla cittadinanza digitale, infine, fornisce un quadro normativo di riferimento essenziale, sottolineando l'importanza di promuovere l'uso responsabile e consapevole delle tecnologie digitali, nonché di prevenire e contrastare fenomeni come il cyberbullismo e l'hatespeech.

In particolare il IDigComp 2.2 è declinato in 5 aree e 21 competenze specifiche qui sotto elencate

DIGCOMP 2.2 – Aree e Descrittori di competenza		
1	Alfabetizzazione su informazioni e dati	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
2	Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 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
3	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4	Sicurezza	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
5	Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenza digitale

BIENNIO

Livello di competenza richiesto : Base/Iniziale/Intermedio

Competenza	Obiettivo di apprendimento	Esempi didattico-operativi
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	- Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità - Saper navigare utilizzando motori di ricerca, siti web, blog etc. etc. utilizzando parole chiave efficaci - Saper ricercare all'interno di un documento utilizzando parole chiave - Utilizzare QR Code per accedere a informazioni e condividerle - Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	- Selezionare fonti online e confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti per valutarne l'affidabilità - Analizzare le notizie per individuare le fake-news - Selezionare e confrontare fonti/documenti/dati per valutare la pertinenza dei dati - Ricercare recensioni in rete per valutare la qualità di prodotti e servizi
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	- Archiviare documenti digitali in modo da rendere più facile la consultazione e/o il successivo recupero - Organizzare documenti in cartelle e sottocartelle (offline) - Organizzare e caricare documenti in cloud (Google Drive, Dropbox, OneDrive...) - Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
2.1 Interagire con gli altri attraverso le	Conoscere i mezzi di comunicazione	- Agire correttamente in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali

tecnologie digitali	digitale. Interagire attraverso le tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche, ad esempio Classroom, caricare compiti nelle classi virtuali, scrivere in maniera collaborativa in Cloud etc.). - Saper comunicare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo utilizzando correttamente strumenti di comunicazione digitali. - Accedere a piattaforme online per iscriversi a corsi di formazione - Gestire un profilo utente nelle piattaforme online
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti.	- Condividere con gli altri dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali più appropriati al contesto di riferimento (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail con i docenti) - Utilizzare in modo corretto e appropriato strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: drive, classroom, social network, ...
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	- Creare e partecipare a sondaggi online
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	- Collaborare con gli altri in diverse situazioni, condividendo dati e informazioni creando gruppi di lavoro per fasi di brainstorming e debriefing, domande e risposte, ripasso collettivo, lezioni peer-to-peer - Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi
2.5 Netiquette	Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale.	- Essere consapevole delle regole condivise di comportamento in rete - Definire e applicare regole di comportamento appropriato e responsabile che possano essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola
2.6 Gestire l'identità digitale	Conservare e utilizzare le proprie credenziali digitali e i meccanismi di autenticazione	- Saper accedere in maniera autonoma al registro elettronico e a classroom. - Saper impostare metodi di recupero credenziali - Saper gestire e conservare le proprie credenziali e password in modo sicuro
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	- Creare, modificare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti	Modificare e integrare informazioni e	- Lavorare con variegati contenuti digitali modificandone dati e impostazioni,

digitali	contenuti creandone di nuovi.	integrandone la progettazione per crearne di nuovi e originali (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) - Selezionare immagini e video non protetti da copyright per utilizzarli all'interno di contenuti digitali.
3.3 Copyright e licenze	Conoscere la normativa su Copyright e licenze.	- Conoscere software open-source e closed-source - Conoscere diritti e limiti di utilizzo: Copyright, licenze e brevetti
3.4 Programmazione	Conoscere le nozioni base di programmazione	- saper gestire un diagramma di flusso - saper programmare usando linguaggio basilari (Scratch)
4.1 Proteggere i dispositivi	Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali.	- Avere consapevolezza di rischi e minacce negli ambienti digitali
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	- Navigare in anonimato - Saper interpretare e comprendere le informative sulla privacy
4.3 Tutelare la salute e il benessere	Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Condividere modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali	- Conoscere i rischi che un uso eccessivo o improprio della tecnologia comporta per la propria salute psicofisica - Aderire a iniziative di sensibilizzazione attraverso progetti e partecipazione a eventi sulle dipendenze digitali - Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico- fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali
4.4 Tutelare l'ambiente	Essere consapevoli delle conseguenze che l'utilizzo di strumenti digitali comportano	- Sapere il significato di impronta ecologica e saper valutare quella relativa a determinati strumenti digitali di uso comune - Avere consapevolezza dell'impatto ambientale che lo smaltimento degli strumenti digitali comporta - Saper attuare un corretto risparmio energetico
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individuare e risolvere problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	- Utilizzare Scratch e programmazione a blocchi
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Individuare le esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati.	- Valutare il bisogno ed agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti in rete - Individuare le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati

5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	- Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità - Creare prodotti multimediali originali - Conoscere e utilizzare piattaforme online per la creazione di contesti innovativi di apprendimento - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento
---	--	--

TRIENNIO

Livello di competenza richiesto : Intermedio/Avanzato

Competenza	Obiettivo di apprendimento	Esempi didattico-operativi
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	- Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità - Saper navigare utilizzando motori di ricerca, siti web, blog etc. etc. utilizzando parole chiave efficaci - Saper ricercare all'interno di un documento utilizzando parole chiave - Utilizzare QR Code per accedere a informazioni e condividerle - Utilizzare app per ricerca avanzata a partire da un'immagine - Trovare dati, informazioni e contenuti, attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	- Selezionare fonti online e confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti per valutarne l'affidabilità - Analizzare le notizie per individuare le fake-news - Selezionare e confrontare fonti/documenti/dati per valutare la pertinenza dei dati - Ricercare recensioni in rete per valutare la qualità di prodotti e servizi
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	- Archiviare documenti digitali in modo da rendere più facile la consultazione e/o il successivo recupero - Organizzare documenti in cartelle e sottocartelle (offline) - Organizzare e caricare documenti in cloud (Google Drive, Dropbox, OneDrive...) - Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti

		digitali.
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Conoscere i mezzi di comunicazione digitale. Interagire attraverso le tecnologie digitali e scegliere i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	- Agire correttamente in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche, ad esempio Classroom, caricare compiti nelle classi virtuali, scrivere in maniera collaborativa in Cloud etc.). - Saper comunicare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo utilizzando correttamente strumenti di comunicazione digitali. - Interagire con i siti istituzionali per avanzare richieste / ottenere dati e servizi - Accedere a piattaforme online per iscriversi a corsi di formazione - Gestire un profilo utente nelle piattaforme online
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti.	- Condividere con gli altri dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali più appropriati al contesto di riferimento (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail con i docenti) - Utilizzare in modo corretto e appropriato strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: drive, classroom, social network, ...
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	- Creare e partecipare a sondaggi online
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	- Collaborare con gli altri in diverse situazioni, condividendo dati e informazioni creando gruppi di lavoro per fasi di brainstorming e debriefing, domande e risposte, ripasso collettivo, lezioni peer-to-peer - Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi
2.5 Netiquette	Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale.	- Essere consapevole delle regole condivise di comportamento in rete - Definire e applicare regole di comportamento appropriato e responsabile che possano essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola
2.6 Gestire l'identità digitale	Conservare e utilizzare le proprie credenziali digitali e i meccanismi di autenticazione	- Saper accedere in maniera autonoma al registro elettronico e a classroom. - Saper impostare metodi di recupero credenziali - Saper gestire e conservare le proprie credenziali e password in modo sicuro
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Creare e sviluppare contenuti in diversi	- Creare, modificare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso

	formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	gli strumenti digitali
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Modificare e integrare informazioni e contenuti creandone di nuovi.	- Lavorare con variegati contenuti digitali modificandone dati e impostazioni, integrandone la progettazione per crearne di nuovi e originali (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) - Selezionare immagini e video non protetti da copyright per utilizzarli all'interno di contenuti digitali.
3.3 Copyright e licenze	Conoscere la normativa su Copyright e licenze.	- Conoscere software open-source e closed-source - Conoscere diritti e limiti di utilizzo: Copyright, licenze e brevetti
3.4 Programmazione	Conoscere le nozioni base di programmazione	- saper gestire un diagramma di flusso - saper programmare usando linguaggio basilari (Scratch)
4.1 Proteggere i dispositivi	Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali.	- Avere consapevolezza di rischi e minacce negli ambienti digitali
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	- Navigare in anonimato - Saper interpretare e comprendere le informative sulla privacy - Navigare e utilizzare il sito dell'Autorità garante per la protezione dei dati personali - Saper esercitare un controllo sui propri dati e sulla propria immagine e reputazione in rete
4.3 Tutelare la salute e il benessere	Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Condividere modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali	- Conoscere i rischi che un uso eccessivo o improprio della tecnologia comporta per la propria salute psicofisica - Aderire a iniziative di sensibilizzazione attraverso progetti e partecipazione a eventi sulle dipendenze digitali - Saper distinguere modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico- fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali
4.4 Tutelare l'ambiente	Essere consapevoli delle conseguenze che l'utilizzo di strumenti digitali comportano	- Sapere il significato di impronta ecologica e saper valutare quella relativa a determinati strumenti digitali di uso comune - Avere consapevolezza dell'impatto ambientale che lo smaltimento degli strumenti digitali comporta

		- Saper attuare un corretto risparmio energetico
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individuare e risolvere problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	- Utilizzare Scratch e programmazione a blocchi
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Individuare le esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati.	- Valutare il bisogno ed agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti in rete - Individuare le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	- Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità - Creare prodotti multimediali originali - Conoscere e utilizzare piattaforme online per la creazione di contesti innovativi di apprendimento - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento