

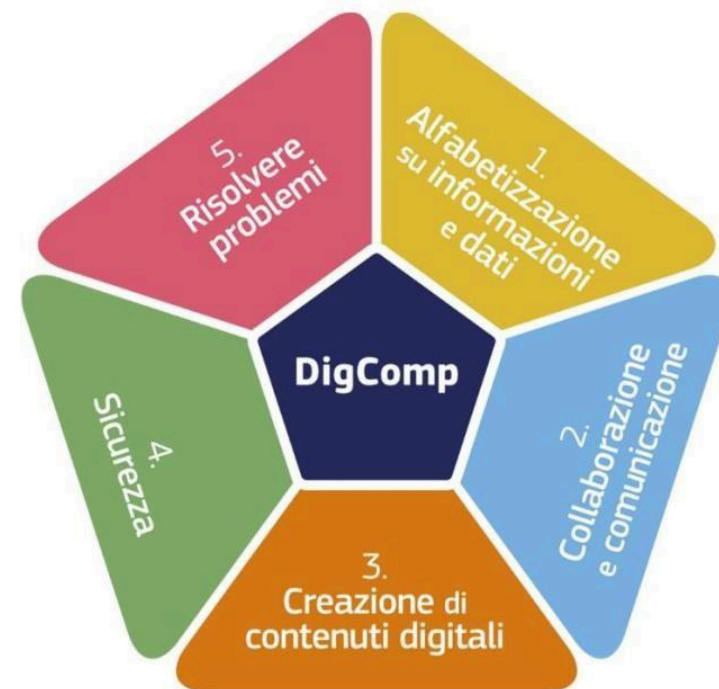
## **CURRICOLO DIGITALE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE VERTICALE**

### **Anno scolastico 2025-2026**

“La competenza digitale e l'intelligenza artificiale consistono nella capacità di utilizzare con spirito critico, creativo e responsabile le tecnologie digitali e gli strumenti di AI per il lavoro, la comunicazione, lo studio e la cittadinanza attiva.”  
(Raccomandazione del Parlamento Europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 2018; DigComp 2.2, 2022)

#### **Finalità delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale nella scuola**

- Promuovere l'alfabetizzazione digitale e l'uso consapevole dell'AI.
- Sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale.
- Potenziare le competenze trasversali e la cittadinanza digitale.
- Promuovere un uso etico e sicuro dell'intelligenza artificiale e dei dati.
- Favorire l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli studenti.
- Utilizzare strumenti di AI generativa (come ChatGPT, Copilot, Gemini, ecc.) per potenziare la didattica e la personalizzazione dell'apprendimento



| AREE                                       | DESCRITTORI  |
|--|--|
| 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 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                  | 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 Proteggere la salute e il benessere                                    |
|  | 4.4 Proteggere l'ambiente  |
| 5. Soluzione di problemi                   | 5.1 Risolvere problemi tecnici   |
|  | 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche                       |
|  | 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali                     |
|  | 5.4 Individuare divari di competenze digitali                              |

# CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

## AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI  | ABILITA'   |
|--|--|--|
| <p><b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;</b></p> <p><b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere ed utilizzare, con la supervisione dell'insegnante, gli strumenti digitali presenti a scuola per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed ascoltare storie.</li><li>● Visionare immagini e filmati.</li><li>● Mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico/topologico</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Si approccia ad un primo utilizzo degli strumenti tecnologici in uso a scuola per scoprirne le funzioni ed i possibili usi.</li><li>● Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco.</li><li>● Esegue, con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, semplici giochi per scegliere, mettere in relazione, trascinare, toccare, denominare, quantificare.</li><li>● Visiona immagini e filmati con la guida dell'insegnante.</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ABILITA'  |
|--|---|---|
| <p><b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.5 Netiquette</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare gli strumenti digitali in modo collaborativo con i pari e con l'adulto.</li><li>● Collaborare con i compagni in attività che prevedono l'uso del digitale.</li><li>● Partecipare a giochi interattivi con il supporto dell'insegnante.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Gioca con gli strumenti tecnologici con un approccio aperto alla curiosità, all'esplorazione e alla collaborazione.</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA  | OBIETTIVI   | ABILITA'   |
|---|---|--|
| <p><b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Sperimentare, con l'aiuto dell'insegnante, semplicissimi programmi e applicazioni di grafica per disegnare e colorare.</li><li>● Sviluppare il pensiero logico e computazionale e la capacità di problem solving.</li><li>● Eseguire semplici attività di Coding Unplugged.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Produce, con l'aiuto dell'insegnante, contenuti digitali (disegni) come mezzo di espressione creativa e personale.</li><li>● Elenca ed esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li><li>● Partecipa ad attività di Coding (percorsi su reticolato/griglia, Codeweek)</li><li>● Utilizza le Bee-bot (robot educativi).</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ABILITA'  |
|--|---|---|
| <p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b></p> <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.</li><li>• Conoscere le prime modalità per evitare i rischi associati all'uso non adeguato dei dispositivi digitali (riduzione del tempo di esposizione).</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizza i dispositivi in maniera consapevole ed appropriata, con la supervisione dell'insegnante.</li><li>• Riflette, attraverso conversazioni guidate, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ABILITA'   |
|--|---|--|
| <p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare semplici giochi interattivi con il supporto dell'insegnante.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizza su un dispositivo applicativi e giochi digitali con la guida dell'insegnante.</li></ul> |

# CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

## AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ABILITA'   |
|--|---|--|
| <p><b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;</b></p> <p><b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Ricercare immagini, semplici video, dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online;</li><li>● Individuare alcuni tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera;</li><li>● Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo o in rete;</li><li>● Valutare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete;</li><li>● Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali;</li><li>● Salvare un documento o file in una cartella;</li><li>● Avviare la procedura per stampare un documento;</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Effettua semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante</li><li>● Utilizza le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...).</li><li>● Individua cartelle e file su un dispositivo, accede ed esplora il contenuto di una cartella.</li><li>● Utilizza un motore di ricerca</li><li>● Utilizza correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.</li><li>● Utilizza l'Intelligenza Artificiale (AI) per formulare domande.</li></ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti spesso utilizzano algoritmi di AI (Intelligenza Artificiale) per generare risposte adattate al singolo utente.</li></ul> |  |
|--|--|--|

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ABILITA'   |
|--|---|--|
| <p><b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.5 Netiquette</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail).</li><li>● Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.</li><li>● Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)</li><li>● Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)</li><li>● Utilizzare correttamente la propria identità digitale.</li><li>● Riconosce l'interazione con esseri umani e con l'Intelligenza Artificiale (AI)</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Sa scrivere ed inviare una mail;</li><li>● Partecipa, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto</li><li>● Lavora in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.</li><li>● Riflette sull'utilizzo delle parole in rete.</li><li>● Usa un linguaggio corretto nel pieno rispetto degli altri</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA  | OBIETTIVI   | ABILITA'   |
|---|---|--|
| <p><b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.3 Copyright e licenze</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare</li> <li>● Elaborare un documento con programmi di videoscrittura</li> <li>● Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali</li> <li>● Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari.</li> <li>● Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato</li> <li>● Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online</li> <li>● Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.</li> <li>● Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Scrive in formato digitale un testo.</li> <li>● Sa trasformare un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online.</li> <li>● Completa una breve presentazione utilizzando le strutture proposte.</li> <li>● Partecipa ad attività di coding (Codeweek)</li> <li>● Codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.</li> <li>● Riconosce i simboli del copyright e li individua in un contenuto online.</li> <li>● Elabora da un testo una mappa concettuale.</li> <li>● Sa come utilizzare contenuti digitali modificati/manipolati dall'AI.</li> </ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>materiali reperibili on line<br/>(immagini, audio, video...)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Comprendere i concetti base dell'Intelligenza artificiale (AI)</li></ul> |  |
|--|--|--|

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA  | OBIETTIVI  | ABILITA'   |
|---|--|--|
| <p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b></p> <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.</li><li>● Distinguere le emozioni reali da quelle virtuali.</li><li>● Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)</li><li>● Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)</li><li>● Conoscere diversi tipi di rischi negli ambienti digitali, come il furto di identità, le truffe e gli attacchi malware</li><li>● Essere consapevoli dell'impatto che le tecnologie digitali e il loro utilizzo hanno sull'ambiente, promuovendo un uso più</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Riflette, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.</li><li>● Realizza cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali.</li><li>● Crea un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi.</li><li>● Individua eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizza disegni e cartelloni.</li><li>● Riflette sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.</li><li>● Usa le tecnologie in modo responsabile.</li></ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>sostenibile e responsabile.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere le applicazioni dell'Intelligenza Artificiale (AI) nella vita quotidiana e nei diversi ambiti disciplinari.</li></ul> |  |
|--|--|--|

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI  | ABILITA'   |
|--|--|--|
| <p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali.</li><li>● Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.</li><li>● Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.</li><li>● Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..).</li><li>● Utilizzare strumenti dell'Intelligenza Artificiale (AI) per apprendere , creare, risolvere problemi in modo etico e critico.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Sa accendere e spegnere monitor, pc e tablet.</li><li>● Utilizza mouse e tastiera per funzionalità di input.</li><li>● Utilizza su un dispositivo applicativi e giochi digitali.</li><li>● Usa l'Intelligenza Artificiale (AI) per risolvere i problemi tenendo conto delle norme etiche e del rispetto delle persone.</li></ul> |

# CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA

| <b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>  |  |   |
|---|--|---|
| <b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>   | <b>OBIETTIVI</b>   | <b>ABILITA'</b>   |
| <b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;</b><br><b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b><br><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Saper utilizzare i motori di ricerca per il reperimento dei dati considerando fonti attendibili.</li><li>● Valutare la veridicità delle informazioni considerando eventuali manipolazioni da AI.</li><li>● Gestire dati ed informazioni con l'ausilio dell'AI.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Effettuare ricerche di prodotti digitali pertinenti allo scopo.</li><li>● Utilizzare parole chiave mirate per la ricerca.</li><li>● Creare cartelle, salvare e archiviare i prodotti.</li><li>● Essere consapevole del fatto che i motori di ricerca, i social media e le piattaforme di contenuti spesso utilizzano algoritmi di IA per generare risposte adattate al singolo utente</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA   | OBIETTIVI   | ABILITA'  |
|--|---|---|
| <p><b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.5 Netiquette</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere le caratteristiche di diversi strumenti di comunicazione e condivisione e farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare in modo corretto e consapevole la posta elettronica.</li><li>● Utilizzare in modo corretto e consapevole i programmi di video conferenza e la messaggistica istantanea collegata.</li><li>● Utilizzare in modo corretto e consapevole i programmi di condivisione file (DRIVE, DROPBOX, ...).</li><li>● Utilizzare in modo efficace e consapevole la comunicazione attraverso la piattaforma scolastica.</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA  | OBIETTIVI   | ABILITA'  |
|---|---|---|
| <p><b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.3 Copyright e licenze</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare strumenti informatici per la realizzazione di disegni, per l'elaborazione di dati, produzione di testi e semplici presentazioni rispettando le regole di copyright e licenze.</li><li>● Utilizzare l'AI per arricchire contenuti oppure organizzarli in modo più efficace.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare programma un programma di scrittura.</li><li>● Utilizzare un foglio di calcolo con la rappresentazione grafica dei dati.</li><li>● Elaborare semplici presentazioni Power Point e CANVA oppure fornire informazioni all'AI per elaborare una presentazione.</li><li>● Sapere che i sistemi di IA possono essere usati per creare automaticamente contenuti digitali.</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

| DESCRITTORE DELLA COMPETENZA  | OBIETTIVI  | ABILITA'   |
|---|--|--|
| <p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b></p> <p><b>4.4 Proteggere l'ambiente</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Proteggere i dati personali, le strumentazioni e le applicazioni utilizzate con la guida degli insegnanti.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare in modo adeguato le metodologie di protezione dello strumento utilizzato.</li><li>● Acquisire consapevolezza dell'importanza di tutelare i dati personali (creazione di una password che rispetti i criteri di sicurezza).</li><li>● Riconoscere le azioni di phishing.</li></ul> |

## AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
| <p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b></p> <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Comprendere i principi di funzionamento dell'AI e del machine learning, riconoscendo come le macchine apprendono dai dati.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>● Analizzare e rappresentare un problema con diagrammi di flusso, pseudocodice o strumenti visuali di programmazione.</li><li>● Progettare e realizzare soluzioni digitali (giochi, app, presentazioni interattive, chatbot, simulazioni) usando strumenti di coding e intelligenza artificiale.</li></ul> |