



**ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO "Don Lorenzo Milani"**

Via delle Scuole - 67017 PIZZOLI AQ Tel. 0862.977029 Fax 0862.975023

@: agis815004@istruzione.it Cod. meccanograf. AQIC815004 Cod. fiscale 80007400668 www.cmilani.it
Pizzoli



CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

**Competenze digitali per la Scuola dell'Infanzia, Primaria
e Secondaria di primo grado**

A.S. 2025-2026

Premessa

Il presente Curricolo Digitale d'Istituto è stato elaborato in coerenza con le principali disposizioni nazionali ed europee in materia di competenze digitali, innovazione didattica ed educazione alla cittadinanza.

Il curricolo si fonda sulle "Nuove indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione" (luglio 2025) che evidenziano la necessità di sviluppare competenze digitali critiche, sicure e responsabili, integrate nei percorsi disciplinari. Rafforzano STEM, pensiero computazionale e cittadinanza digitale come competenze essenziali per la formazione del cittadino contemporaneo.

Si integra con la Legge 92/2019 che introduce l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica, includendo tra i suoi assi fondanti la cittadinanza digitale, e con le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica (D.M. 35/2020), che orientano le istituzioni scolastiche verso percorsi di utilizzo consapevole e responsabile degli ambienti digitali.

Il documento è inoltre coerente con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), previsto dalla Legge 107/2015, che promuove la trasformazione digitale della scuola attraverso l'innovazione metodologica, la formazione dei docenti e l'uso diffuso delle tecnologie. Concorrono a delineare il quadro di riferimento anche le Linee guida sulla Didattica Digitale Integrata (DDI) che hanno evidenziato il ruolo strategico delle tecnologie per la continuità didattica e per una scuola inclusiva.

Viene inoltre tenuto conto delle Competenze chiave di cittadinanza (D.M. 139/2007) e delle opportunità offerte dal Piano Scuola 4.0 (PNRR), che promuove ambienti innovativi e competenze digitali avanzate.

A livello europeo il curricolo assume come quadro concettuale di riferimento la

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente che definisce la competenza digitale come una delle otto competenze fondamentali per la cittadinanza del XXI secolo.

Il percorso è ulteriormente guidato dai framework europei DigComp 3.0 (27 novembre 2025), che struttura la competenza digitale in cinque aree e introduce come principale novità l'integrazione trasversale dell'Intelligenza Artificiale in tutte le competenze del framework, promuovendone un uso critico, responsabile e consapevole.

Completano il quadro normativo europeo la Direttiva UE 2019/790 sul diritto d'autore nel mercato unico digitale e le norme applicabili al corretto utilizzo e alla produzione di contenuti digitali.

In questo quadro di riferimento, il Curricolo Digitale d'Istituto si propone di offrire un percorso educativo unitario e progressivo, in grado di rispondere alle esigenze della società digitale contemporanea. Esso valorizza l'uso critico e consapevole delle tecnologie, la sicurezza in rete, la creatività digitale e lo sviluppo del pensiero computazionale in un'ottica di equità, inclusione e formazione integrale della persona.

L'Istituto Comprensivo "Don Lorenzo Milani" ha pertanto progettato un curriculum verticale con l'obiettivo di garantire continuità educativa e coerenza metodologica nello sviluppo della competenza digitale, considerata un traguardo formativo essenziale in ogni fase del percorso scolastico.

La competenza digitale viene intesa come una competenza trasversale, dinamica e interdisciplinare, da costruire e consolidare progressivamente lungo tutto il primo ciclo di istruzione. Essa non è affidata a un'unica disciplina, ma si sviluppa attraverso il contributo di tutte le aree del sapere, nelle quali conoscenze, abilità e atteggiamenti digitali concorrono alla formazione di studenti autonomi, responsabili e consapevoli nell'uso delle tecnologie.

Competenza digitale

Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea, giugno 2018, C 189/9

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza

Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.

Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere a,

filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali.

Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.

Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

Certificazione delle competenze

Certificazione delle competenze al termine della Scuola Primaria, D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)

“L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.”

Certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione, D.M. 7 ottobre 2017 (allegato B)

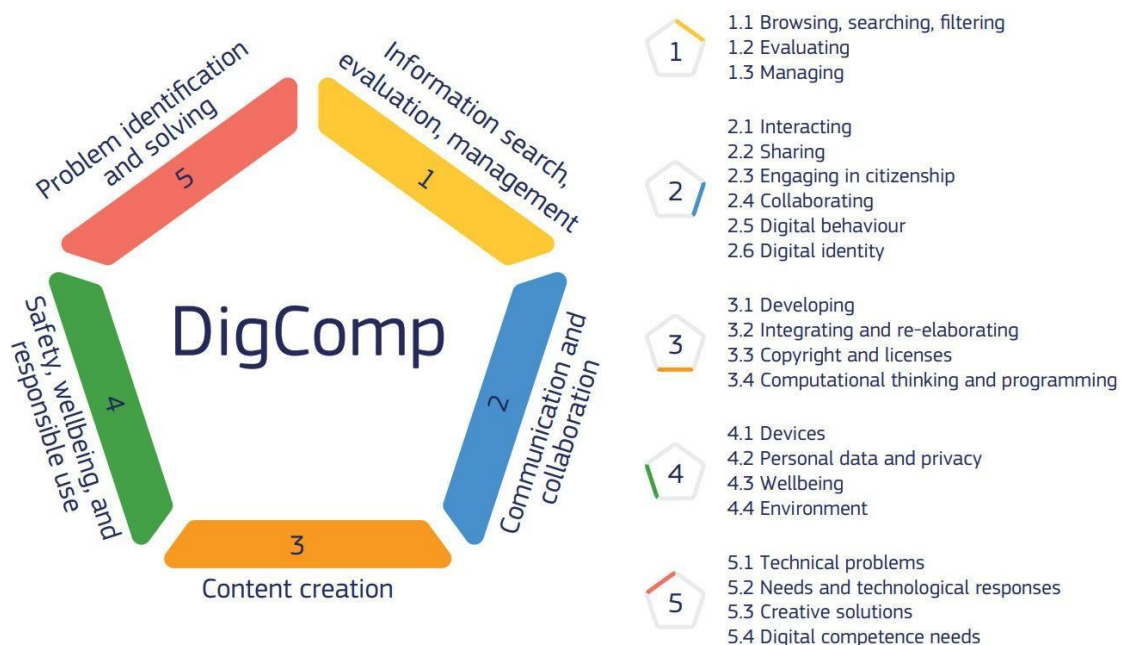
“Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.”

DigComp 3.0

Il DigComp 3.0 (27 novembre 2025) rappresenta la più recente evoluzione del Quadro Europeo delle Competenze Digitali.

Questa versione aggiorna e amplia l'insieme delle competenze necessarie a cittadini, studenti e lavoratori per operare consapevolmente nell'attuale ecosistema digitale, integrando tematiche emergenti quali l'Intelligenza Artificiale, la cybersicurezza, il benessere digitale, il contrasto alla disinformazione e la sostenibilità.

Il DigComp 3.0 si articola in cinque aree di competenza fondamentali:



Aree di competenza	Descrittori
Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni	1.1 Navigare, cercare, filtrare 1.2 Valutare 1.3 Gestire
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale 2.4 Collaborare 2.5 Comportamento digitale 2.6 Identità digitale
Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Diritto d'autore e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione
Sicurezza, benessere e uso responsabile	4.1 Dispositivi 4.2 Dati personali e privacy 4.3 Benessere 4.4 Ambiente
Identificazione e risoluzione dei problemi	5.1 Risoluzione di problemi tecnici 5.2 Analizzare bisogni e soluzioni tecnologiche 5.3 Sviluppare soluzioni creative 5.4 Individuare bisogni di competenze digitali

IA nel Curricolo Digitale d'Istituto

Il quadro europeo DigComp 3.0 riconosce l'Intelligenza Artificiale (IA) come una delle principali innovazioni tecnologiche che incidono sui processi di apprendimento, comunicazione, produzione di contenuti e risoluzione di problemi. Per questo motivo il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo "Don Lorenzo Milani" integra in modo esplicito riferimenti all'IA, considerandola una tecnologia trasversale alle cinque aree di competenza digitale.

L'approccio dell'Istituto all'Intelligenza Artificiale è di tipo educativo e formativo, non tecnico-specialistico, ed è finalizzato a sviluppare negli studenti:

- consapevolezza del ruolo dell'IA nella vita quotidiana e nello studio
- capacità di utilizzo guidato e critico degli strumenti digitali basati su IA
- atteggiamenti responsabili, etici e sicuri nell'uso delle tecnologie
- autonomia di pensiero, evitando forme di dipendenza o uso acritico degli strumenti automatici.

L'educazione all'IA viene proposta in modo graduale e progressivo, adeguato all'età degli studenti e al loro sviluppo cognitivo.

Nella scuola primaria l'attenzione è rivolta alla familiarizzazione con strumenti digitali intelligenti e alla comprensione che alcune tecnologie possono "supportare" le attività umane.

Nel triennio della scuola primaria e nella scuola secondaria di primo grado, l'accento si sposta sulla riflessione critica, sulla valutazione dell'affidabilità dei contenuti generati dall'IA e sulla comprensione dei suoi limiti.

Particolare rilievo è dato agli aspetti di sicurezza, benessere digitale e tutela dei dati personali, nonché alle implicazioni etiche e sociali dell'uso dell'IA.

Gli studenti sono guidati a riconoscere che l'IA rappresenta uno strumento di supporto all'apprendimento e alla creatività, ma non sostituisce il pensiero critico, la responsabilità personale e il ruolo attivo dell'individuo.

In coerenza con DigComp 3.0, le competenze legate all'Intelligenza Artificiale non costituiscono un'area separata di valutazione, ma sono integrate trasversalmente nelle cinque aree del curriculum digitale e nei relativi livelli di competenza.

Curricolo Digitale Scuola dell'Infanzia

Premessa

Nella scuola dell'infanzia il curricolo digitale ha l'obiettivo di promuovere un primo approccio consapevole, creativo e responsabile alle tecnologie digitali attraverso esperienze ludiche, manipolative, collaborative e laboratoriali.

Le attività digitali vengono proposte in forma graduale, adeguate all'età, mediate dall'insegnante e sempre integrate con il gioco, l'esplorazione concreta, la relazione e l'esperienza diretta.

AREA DI COMPETENZA 1

Alfabetizzazione su informazioni e dati

obiettivi	attività
• Esplorare immagini, suoni e contenuti digitali. • Riconoscere simboli e icone semplici.	• Esplorazione guidata di app educative. • Conversazioni su immagini e video. • Uso di pulsanti, icone e comandi base.

AREA DI COMPETENZA 2

Comunicazione e collaborazione

obiettivi	attività
• Comunicare usando immagini, simboli e registrazioni vocali. • Collaborare in attività digitali rispettando turni e regole.	• Giochi alla LIM. • Registrazione della voce. • Giochi collaborativi con Bee-Bot e tablet.

AREA DI COMPETENZA 3

Creazione di contenuti digitali

obiettivi	attività
• Creare semplici elaborati digitali. • Seguire sequenze e primi percorsi di coding.	• Disegni digitali. • Narrazioni multimediali. • Coding unplugged, Bee-Bot, ScratchJr guidato.

AREA DI COMPETENZA 4

Sicurezza e benessere digitale

obiettivi	attività
• Usare i dispositivi con cura. • Riconoscere semplici regole di sicurezza.	• Routine corrette di utilizzo. • Alternanza tra attività digitali e motorie.

AREA DI COMPETENZA 5

Risoluzione dei problemi

obiettivi	attività
• Riconoscere piccoli problemi nei giochi digitali. • Collaborare per trovare soluzioni.	• Richiesta di aiuto. • Creazione di percorsi e storie digitali.

Traguardi di competenza (fine scuola dell'infanzia)

- Esplora strumenti digitali in modo guidato e consapevole.
- Utilizza semplici applicazioni per disegnare, ascoltare e giocare.
- Riconosce simboli, immagini e comandi di base.
- Partecipa ad attività collaborative rispettando turni e regole.
- Sviluppa prime competenze di cittadinanza digitale.
- Sperimenta attività di coding unplugged e robotica educativa.
- Riconosce semplici regole di sicurezza.

Tabella di valutazione

Area	Base	Intermedio	Avanzato
Ricerca informazioni	Esplora contenuti guidato	Utilizza semplici comandi	Esplora con crescente autonomia
Comunicazione	Partecipa ad attività guidate	Collabora rispettando regole	Interagisce positivamente
Creazione contenuti	Realizza elaborati semplici	Arricchisce contenuti	Produce elaborati creativi
Sicurezza	Usa dispositivi con supporto	Rispetta regole base	Applica comportamenti responsabili

Curricolo Digitale Scuola Primaria

Classi prima e seconda

Area di competenza 1

Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

descrittore	obiettivi	attività
1.1 Navigare , cercare, filtrare	• Accendere e spegnere correttamente computer o tablet • Aprire un programma o una pagina web con guida • Cercare immagini o informazioni molto semplici con l'insegnante	• Accensione e avvio dei dispositivi digitali: gli alunni accendono computer o tablet e aprono un programma o una pagina web sotto la guida dell'insegnante, acquisendo familiarità con l'interfaccia dei dispositivi. • Ricerca guidata di informazioni e immagini: gli alunni effettuano ricerche di immagini o informazioni semplici su argomenti noti, utilizzando motori di ricerca sicuri e sotto supervisione.
1.2 Valutare	• Capire che non tutto ciò che si trova online è vero • Distinguere contenuti reali e inventati con esempi concreti • Chiedere aiuto all'insegnante quando non si è sicuri.	• Verifica dell'attendibilità delle informazioni: gli alunni distinguono tra contenuti veritieri e inventati da "macchine" • Richiesta di supporto: gli alunni apprendono a rivolgersi all'insegnante o a un adulto di riferimento.

1.3 Gestire

- Aprire un documento già salvato
- Riconoscere icone e simboli base dei file.
- Apertura e consultazione dei file: gli alunni aprono documenti precedentemente salvati.
- Riconoscimento delle principali icone: gli alunni identificano e comprendono la funzione delle icone più comuni (cartella, cestino, salvataggio).

Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione

descrittore	obiettivi	attività
2.1 Interagire	• Scrivere messaggi molto semplici in ambienti sicuri della classe • Rispondere ai compagni con parole gentili • Salutare e rispettare i turni di comunicazione.	• Scrittura di messaggi in ambienti digitali sicuri: gli alunni producono messaggi o brevi commenti in spazi digitali protetti (Google Classroom), utilizzando un linguaggio chiaro e appropriato. • Risposta rispettosa ai compagni: gli alunni rispondono ai messaggi dei compagni in modo gentile e collaborativo, rispettando le regole di comunicazione della classe. • Gestione dei turni di comunicazione: gli alunni apprendono a rispettare i tempi e i turni di parola o scrittura durante le attività digitali di gruppo.
2.2 Condividere	• Condividere disegni o lavori digitali con guida	• Condivisione di materiali digitali: gli alunni condividono disegni, testi o documenti digitali tramite strumenti guidati dall'insegnante.

2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale

- Rispettare le regole della classe digitale
- Rispetto delle regole digitali della classe: gli alunni seguono norme comportamentali definite dall'insegnante per l'uso sicuro e responsabile delle tecnologie.
- Partecipare ad attività online guidate.
- Partecipazione a attività digitali guidate: gli alunni prendono parte attivamente ad attività online controllate, rispettando le indicazioni e i comportamenti richiesti.

2.4 Collaborare

- Lavorare con i compagni su attività digitali molto semplici
- Lavoro di gruppo digitale: gli alunni svolgono semplici attività collaborative utilizzando strumenti digitali, seguendo le indicazioni dell'insegnante.

2.5 Comportamento digitale

- Usare parole gentili e rispettose online
- Uso di linguaggio rispettoso: gli alunni comunicano con parole gentili e rispettose nei contesti digitali.
- Riconoscimento di comportamenti corretti e scorretti: gli alunni identificano esempi di netiquette e comportamenti inappropriati in rete.
- Riconoscere comportamenti corretti e scorretti con esempi.

Area di competenza 3

Creazione di contenuti

descrittore	obiettivi	Attività
3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Creare disegni digitali • Scrivere brevi testi con strumenti digitali	• Creazione di disegni digitali: gli alunni realizzano semplici disegni utilizzando programmi o applicazioni guidate (es. Paint, o App dedicate), esplorando forme, colori e strumenti di base. • Produzione di brevi testi: gli alunni scrivono testi semplici (frasi o brevi descrizioni) utilizzando strumenti di videoscrittura (Google Documenti)
3.2 Pensiero computazionale e programmazione	• Seguire sequenze semplici di istruzioni • Svolgere attività di coding unplugged o con Scratch Jr.	• Esecuzione di sequenze di istruzioni: gli alunni seguono semplici sequenze guidate per realizzare attività digitali. • Attività di coding unplugged o digitale: gli alunni partecipano ad attività ludiche di programmazione visuale (es. ScratchJr).

Area di competenza 4

Sicurezza, benessere e uso responsabile

descrittore	obiettivi	Attività
4.1 Dispositivi	• Usare i dispositivi con cura • Segnalare problemi all'insegnante.	• Uso corretto dei dispositivi: gli alunni imparano a maneggiare computer e tablet con cura, evitando danni ai dispositivi. • Segnalazione dei problemi: gli alunni riferiscono all'insegnante eventuali malfunzionamenti.
4.2 Dati personali e privacy	• Non dire dati personali online • Usare credenziali in modo guidato	• Protezione dei dati personali: gli alunni comprendono l'importanza di non condividere informazioni personali online. • Uso guidato delle credenziali: gli alunni utilizzano nomi utente e password in modo sicuro sotto la supervisione dell'insegnante.
4.3 Benessere	• Fare pause dallo schermo • Riconoscere la stanchezza	• Gestione del tempo digitale: gli alunni rispettano pause regolari durante l'uso dei dispositivi. • Riconoscimento della stanchezza: gli alunni individuano segnali di affaticamento e comunicano eventuali difficoltà.
4.4 Ambiente	• Spegnerne dispositivi quando non servono	• Uso responsabile dell'energia e delle risorse: gli alunni spengono i dispositivi quando non servono e adottano comportamenti rispettosi dell'ambiente.

Area di competenza 5

Identificazione e risoluzione di problemi

descrittore	obiettivi	Attività
5.1 Risoluzione di problemi tecnici	• Chiedere aiuto	• Richiesta di supporto: gli alunni chiedono aiuto all'insegnante o a un adulto di riferimento per risolvere difficoltà tecniche.
5.2 Individuare bisogni e competenze	• Dire quando non si sa fare qualcosa	• Richiesta di supporto o risorse: gli alunni segnalano le proprie difficoltà

Traguardi di competenza al termine del biennio (classi prima e seconda)

Al termine del biennio della Scuola Primaria, l'alunno/a:

- conosce le parti principali del computer
- utilizza il mouse o il trackpad per dare semplici input al PC
- utilizza computer o tablet con guida, accendendo, spegnendo e aprendo programmi o pagine web
- cerca informazioni semplici con l'aiuto dell'insegnante e riconosce che non tutte le informazioni online sono vere
- salva e apre file e materiali digitali in cartelle indicate
- comunica e collabora con i compagni in modo gentile e rispettoso in ambienti digitali sicuri
- realizza semplici contenuti digitali (disegni, brevi testi) e arricchisce materiali già predisposti
- utilizza i dispositivi in modo sicuro e responsabile, proteggendo i propri dati e rispettando le regole della classe
- chiede aiuto quando incontra difficoltà nell'uso degli strumenti digitali.

Classi terze, quarte e quinte

Area di competenza 1

Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

descrittore	obiettivi	attività
1.1 Navigare, cercare, filtrare	- Cercare informazioni semplici in autonomia controllata - Usare filtri base (immagini, video, testo) - Navigare tra pagine collegate	- Navigazione autonoma guidata: gli alunni utilizzano computer, tablet per accedere a programmi, Google Classroom e pagine web con maggiore autonomia, seguendo indicazioni dell'insegnante. - Ricerca di informazioni: gli alunni effettuano ricerche su argomenti di studio, selezionando informazioni pertinenti e applicando filtri base (immagini, video, testo). - Gli alunni comprendono che alcuni contenuti digitali possono essere creati da "macchine"
1.2 Valutare	- Distinguere informazioni attendibili e non attendibili con esempi - Confrontare due fonti semplici	- Confronto tra fonti: gli alunni confrontano informazioni provenienti da diverse fonti digitali. - Riconoscimento di contenuti affidabili: gli alunni individuano contenuti attendibili e non attendibili, distinguendo fatti, opinioni e pubblicità. - Richiesta di chiarimenti: gli alunni chiedono conferme o spiegazioni in caso di dubbi sull'attendibilità delle informazioni.
1.3 Gestire	- Creare e organizzare cartelle - Rinominare file in modo chiaro	- Organizzazione dei file: gli alunni creano e gestiscono cartelle per archiviare materiali digitali in modo ordinato. - Gestione dei documenti: gli alunni salvano, rinominano e recuperano documenti digitali, riconoscendo principali formati di file (testo, immagine, PDF, video).

Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione

descrittore	obiettivi	attività
2.1 Interagire	• Scrivere messaggi chiari e rispettosi in ambienti scolastici • Partecipare a discussioni guidate	• Comunicazione digitale guidata: gli alunni scrivono messaggi, commenti o brevi post in spazi digitali sicuri, utilizzando un linguaggio chiaro, corretto e rispettoso. • Risposta ai compagni: gli alunni rispondono ai messaggi dei compagni in modo collaborativo e pertinente. • Gestione dei turni di comunicazione: gli alunni rispettano i tempi di parola o di scrittura durante le attività digitali di gruppo.
2.2 Condividere	• Condividere file controllando destinatari e contenuti • Usare cartelle condivise	• Condivisione di materiali digitali: gli alunni condividono testi, immagini o lavori multimediali tramite piattaforme o cartelle condivise, rispettando le regole stabilite dall'insegnante. • Consapevolezza dei permessi: gli alunni comprendono l'importanza del consenso e dei limiti nella condivisione dei contenuti digitali.
2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale	• Comprendere diritti e doveri online • Segnalare comportamenti scorretti	• Rispetto delle regole digitali: gli alunni rispettano norme e comportamenti corretti negli spazi digitali della classe. • Partecipazione attiva e sicura: gli alunni prendono parte alle attività online guidate, applicando comportamenti responsabili.

2.4 Collaborare

- Lavorare in gruppo su progetti digitali
- Rispettare ruoli e tempi
- Lavoro di gruppo digitale: gli alunni partecipano a progetti collaborativi online o su dispositivi digitali, seguendo ruoli, istruzioni e tempi stabiliti.
- Condivisione di compiti e materiali: gli alunni condividono risorse e idee con i compagni, collaborando per raggiungere un obiettivo comune.

2.5 Comportamento digitale

- Applicare regole di netiquette
- Riflettere sulle conseguenze dei messaggi online
- Uso corretto del linguaggio: gli alunni comunicano in modo educato e rispettoso negli spazi digitali.
- Riconoscimento di comportamenti appropriati: gli alunni distinguono tra comportamenti corretti e scorrettezza online, con esempi guidati.

2.6 Identità digitale

- Comprendere il concetto di reputazione digitale
- Proteggere i propri dati personali
- Gestione dei profili digitali: gli alunni utilizzano nomi o profili forniti dall'insegnante per operare in sicurezza.
- Protezione dei dati personali: gli alunni comprendono l'importanza di non condividere informazioni personali online.

Area di competenza 3

Creazione di contenuti

descrittore	obiettivi	attività
3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Creare testi strutturati e presentazioni • Inserire immagini, titoli, elenchi	• Produzione di testi e presentazioni: gli alunni realizzano brevi testi, descrizioni o presentazioni multimediali utilizzando strumenti digitali adeguati (es. Word, PowerPoint o equivalenti). • Creazione di contenuti multimediali: gli alunni producono immagini, semplici grafici o brevi video per esprimere idee o raccontare esperienze.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Rielaborare contenuti da più fonti • Migliorare un elaborato digitale.	• Arricchimento di materiali: gli alunni integrano testi, immagini o altri contenuti in elaborati già predisposti, migliorandone coerenza e chiarezza. • Rielaborazione creativa: gli alunni modificano e personalizzano materiali digitali guidati dall'insegnante per produrre elaborati originali. • Uso dell'IA: gli alunni usano applicazioni di IA (lettura facilitata, suggerimenti)
3.3 Diritto d'autore e licenze	• Rispettare il lavoro degli altri • Citare in modo semplice le fonti	• Riconoscimento dell'autore: gli alunni comprendono che i contenuti digitali hanno un autore e vanno rispettati. • Uso corretto dei materiali: gli alunni utilizzano esclusivamente materiali forniti dall'insegnante o reperiti in spazi sicuri, citando le fonti quando necessario.
3.4 Pensiero computazionale e programmazione	• Creare semplici programmi o storie con Scratch	• Esecuzione di sequenze e algoritmi semplici: gli alunni seguono istruzioni o procedure per realizzare attività digitali.

Area di competenza 4

Sicurezza, benessere e uso responsabile

descrittore	obiettivi	attività
4.1 Dispositivi	● Riconoscere problemi tecnici semplici ● Usare correttamente software e dispositivi	● Uso corretto e sicuro dei dispositivi: gli alunni utilizzano computer e tablet in modo appropriato, rispettando le indicazioni dell'insegnante per la sicurezza e la cura dei dispositivi. ● Segnalazione dei malfunzionamenti: gli alunni riconoscono problemi tecnici e li comunicano all'insegnante.
4.2 Dati personali e privacy	● Proteggere dati personali ● Riconoscere richieste sospette	● Gestione autonoma delle credenziali: gli alunni utilizzano nomi utente e password in sicurezza, proteggendo i propri dati personali. ● Riconoscimento dei rischi online: gli alunni individuano richieste sospette di informazioni personali e comprendono i rischi della condivisione online. ● Gli alunni seguono regole di base per un uso corretto e guidato degli strumenti digitali intelligenti
4.3 Benessere	● Gestire il tempo davanti agli schermi	● Gestione dei tempi di utilizzo: gli alunni organizzano tempi di lavoro e pause durante le attività digitali.
4.4 Ambiente	● Usare tecnologie in modo sostenibile	● Uso responsabile delle risorse digitali: gli alunni adottano comportamenti rispettosi dell'ambiente, spegnendo dispositivi quando non necessari e riducendo sprechi. ● Pratiche sostenibili: gli alunni comprendono l'importanza del risparmio energetico e della gestione consapevole dei materiali digitali.

Area di competenza 5

Identificazione e risoluzione di problemi

descrittore	obiettivi	Attività
5.1 Risoluzione di problemi tecnici	• Provare soluzioni guidate	• Riconoscimento dei problemi: gli alunni individuano malfunzionamenti o difficoltà nell'utilizzo di dispositivi e software.
5.2 Analizzare bisogni e soluzioni	• Scegliere lo strumento adatto a un compito	• Selezione dello strumento adeguato: gli alunni scelgono strumenti digitali appropriati per un compito o progetto specifico.
5.3 Sviluppare soluzioni creative	• Progettare prodotti digitali originali	• Progettazione digitale: gli alunni ideano elaborati o semplici soluzioni digitali per rispondere a problemi o esigenze didattiche.

Traguardi di competenza al termine del triennio (classi terza, quarta e quinta)

Al termine della scuola primaria, l'alunno/a:

- utilizza computer o tablet in modo sempre più autonomo per svolgere attività scolastiche, seguendo indicazioni e regole condivise
- ricerca informazioni semplici su argomenti di studio e inizia a riconoscere contenuti affidabili e non affidabili
- organizza e utilizza file e materiali digitali in modo ordinato
- comunica e collabora con i compagni in ambienti digitali scolastici, rispettando le regole e gli altri
- realizza semplici contenuti digitali (testi, presentazioni, elaborati creativi) utilizzando strumenti adeguati
- riconosce contenuti creati da persone e contenuti generati da IA
- è in grado di utilizzare alcune applicazioni di IA per lo studio
- utilizza le tecnologie in modo sicuro e responsabile, rispettando la propria privacy, il benessere e l'ambiente
- affronta piccoli problemi tecnici con atteggiamento positivo, chiedendo aiuto quando necessario.

Curricolo Digitale Scuola Secondaria di primo grado

Classi prima, seconda e terza

Area di competenza 1

Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

descrittore	obiettivi	attività
1.1 Navigare, cercare, filtrare	- Utilizzare computer, tablet e browser in autonomia. - Cercare informazioni e immagini su argomenti scolastici, applicando filtri base (immagini, video, testo). - Navigare tra pagine web e collegamenti ipertestuali in modo sicuro. - Seguire istruzioni per trovare informazioni specifiche.	- Gli studenti accedono a computer, tablet e browser, utilizzando programmi e piattaforme scolastiche e navigano in autonomia. - Ricerca mirata di informazioni: gli studenti cercano informazioni e immagini su argomenti di studio, applicando filtri e parole chiave appropriate. - Uso consapevole di collegamenti ipertestuali: gli studenti esplorano siti e link, valutando la pertinenza e l'affidabilità dei contenuti.
1.2 Valutare	- Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse. - Riconoscere contenuti affidabili e non affidabili. - Saper distinguere fatti, opinioni e pubblicità. - Chiedere chiarimenti o conferme in caso di dubbi.	- Confronto tra fonti diverse: gli studenti confrontano informazioni provenienti da siti web, enciclopedie digitali o altri strumenti, identificando contenuti affidabili e non affidabili. - Distinzione tra fatti e opinioni: gli studenti distinguono dati, fatti, opinioni e pubblicità online. - Richiesta di conferma: gli studenti chiedono chiarimenti o conferme

quando hanno dubbi sull'attendibilità delle informazioni.

- Riconosce differenze tra contenuti creati da persone e contenuti generati da IA

1.3 Gestire

- Organizzare file e cartelle in modo ordinato.
- Salvare, rinominare e recuperare documenti digitali.
- Riconoscere principali formati di file (testo, immagine, PDF, video).
- Utilizzare spazi cloud o piattaforme scolastiche per archiviare materiali.
- Organizzazione dei file: gli studenti creano, rinominano e gestiscono cartelle per archiviare materiali digitali in modo ordinato.
- Gestione dei documenti digitali: gli studenti salvano, aprono e recuperano file di vario formato (testo, immagine, PDF, audio, video).
- Utilizzo di spazi condivisi: gli studenti usano piattaforme digitali o spazi cloud sicuri (Google Drive) per archiviare e condividere materiali scolastici.

Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione attraverso le tecnologie digitali

descrittore	obiettivi	attività
2.1 Interagire	• Comunicare in modo chiaro e rispettoso in chat, forum e piattaforme scolastiche. • Rispondere ai compagni con parole gentili e pertinenti. • Salutare, rispettare turni e partecipare attivamente alle discussioni guidate.	• Comunicazione digitale appropriata: gli studenti scrivono messaggi, commenti o post in spazi digitali sicuri (Google Classroom), utilizzando un linguaggio chiaro, corretto e rispettoso. • Risposta collaborativa ai compagni: gli studenti partecipano attivamente a discussioni digitali, rispondendo in modo pertinente e rispettoso. • Gestione dei turni di comunicazione: gli studenti rispettano tempi e modalità di interazione digitale, applicando le regole di netiquette.
2.2 Condividere	• Condividere file, documenti e immagini in modo corretto e sicuro. • Controllare destinatari e contenuti prima della condivisione. • Utilizzare cartelle condivise o piattaforme digitali scolastiche.	• Condivisione sicura di materiali: gli studenti condividono testi, immagini, presentazioni o file tramite piattaforme digitali o cartelle condivise (Google Drive), rispettando regole e permessi. • Consapevolezza dei limiti della condivisione: gli studenti comprendono quando è necessario ottenere autorizzazioni per condividere contenuti digitali
2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale	• Rispettare regole di netiquette e diritti altrui online.	• Rispetto delle regole digitali: gli studenti osservano norme comportamentali, proteggendo diritti e dati

propri e altrui.

	• Partecipare a discussioni digitali in modo sicuro e rispettoso. • Segnalare contenuti inappropriati o rischiosi.	• Partecipazione attiva e responsabile: gli studenti prendono parte ad attività online guidate, applicando comportamenti corretti e sicuri.
2.4 Interagire	• Lavorare in gruppo su progetti digitali anche complessi. • Condividere idee e materiali, rispettando ruoli e tempi. • Utilizzare strumenti collaborativi (Google Workspace, Teams, ecc.).	• . Progetti collaborativi digitali: gli studenti lavorano in gruppo su attività digitali, condividendo risorse e idee per raggiungere obiettivi comuni. • • Gestione dei ruoli e dei tempi: gli studenti rispettano ruoli, responsabilità e scadenze definite nel lavoro di gruppo
2.5 Comportamento digitale	• Rispettare le regole della comunicazione online. • Riconoscere cyberbullismo e comportamenti inappropriati • Riflettere sulle conseguenze dei propri messaggi.	• . Uso corretto del linguaggio: gli studenti comunicano in modo educato e rispettoso negli spazi digitali.. • Riconoscimento di comportamenti appropriati e non: gli studenti individuano esempi di netiquette e comportamenti scorretti online.

2.6 Identità digitale

- Gestire profili digitali in modo sicuro e consapevole
- Proteggere dati personali e privacy.
- Riflettere sulla propria reputazione digitale.
- ● Gestione dei profili digitali: gli studenti usano account o profili in modo sicuro, proteggendo le proprie credenziali..
- Consapevolezza della reputazione digitale: gli studenti comprendono che le azioni online contribuiscono alla propria identità digitale.

Area di competenza 3

Creazione di contenuti

descrittore	obiettivi	attività
3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Creare testi, presentazioni, immagini o video in modo strutturato. • Utilizzare strumenti digitali per raccontare idee o esperienze.	• Produzione di testi e presentazioni: gli studenti realizzano testi strutturati, relazioni o presentazioni multimediali utilizzando software di videoscrittura e presentazione (es. Google Documenti e Google Presentazioni). • Creazione di contenuti multimediali: gli studenti producono immagini, grafici, schemi o brevi video per rappresentare informazioni e concetti.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Combinare testi, immagini e altri materiali digitali in modo coerente. • Rielaborare contenuti esistenti per produrre elaborati originali.	• Arricchimento e rielaborazione di materiali: gli studenti integrano testi, immagini, grafici e altri contenuti in elaborati digitali, migliorandone coerenza, chiarezza e impatto visivo. • Produzione di elaborati originali: gli studenti rielaborano contenuti esistenti per creare nuovi materiali digitali coerenti e pertinenti.

3.3 Diritto d'autore e licenze

- Riconoscere la paternità dei contenuti digitali.
- Citare fonti e rispettare licenze Creative Commons.
- Evitare plagio e uso improprio di materiali digitali.
- Riconoscimento dell'autore: gli studenti comprendono che i contenuti digitali hanno un autore e devono essere rispettati.
- Uso corretto dei materiali: gli studenti utilizzano materiali digitali con permesso o provenienti da fonti sicure, citando le fonti e rispettando le licenze.

3.4 Pensiero computazionale e programmazione

- Risolvere problemi usando logica e algoritmi semplici.
- Sperimentare attività di programmazione visuale o testuale (es. Scratch).
- Suddividere problemi complessi in passi semplici (decomposizione).
- Esecuzione di sequenze e algoritmi: gli studenti seguono istruzioni o procedure digitali complesse, comprendendo concetti di logica e decomposizione dei problemi.
- Attività di coding e problem solving: gli studenti partecipano ad attività di programmazione visuale o testuale (es. Scratch) per sviluppare logica, creatività e capacità di risoluzione dei problemi.

Area di competenza 4

Sicurezza, benessere e uso responsabile

descrittore	obiettivi	attività
4.1 Dispositivi	• Usare dispositivi e software in modo sicuro e corretto. • Riconoscere e risolvere piccoli problemi tecnici. • Aggiornare programmi e applicazioni quando necessario.	• Uso corretto e sicuro dei dispositivi: gli studenti utilizzano computer, tablet e altri strumenti digitali in modo appropriato, rispettando le norme di sicurezza e cura dei dispositivi. • Segnalazione e risoluzione di malfunzionamenti: gli studenti riconoscono problemi tecnici e adottano strategie guidate per risolverli, chiedendo supporto se necessario. • Aggiornamento e manutenzione guidata: gli studenti comprendono l'importanza di mantenere software e applicazioni aggiornati.
4.2 Dati personali e privacy	• Gestire password e impostazioni privacy in autonomia. • Riconoscere richieste sospette di dati personali (phishing, truffe). • Conoscere i rischi legati alla condivisione di dati online.	• Gestione autonoma delle credenziali: gli studenti proteggono nomi utente e password, evitando di divulgarli impropriamente. • Riconoscimento dei rischi online: gli studenti individuano richieste sospette di dati personali (phishing, truffe) e sanno come comportarsi. • Protezione dei propri dati e di quelli altrui: gli studenti comprendono le implicazioni della condivisione di informazioni personali online. • Segue regole di base per un uso corretto e guidato

degli strumenti digitali intelligenti.

4.3 Benessere

- Gestire i tempi di utilizzo di dispositivi digitali.
- Gestione dei tempi di utilizzo: gli studenti pianificano l'uso dei dispositivi rispettando pause regolari e tempi di lavoro equilibrati.
- Riconoscere segnali di affaticamento o dipendenza.
- Consapevolezza dell'affaticamento: gli studenti riconoscono segnali di stanchezza fisica e mentale e adottano strategie per il benessere.
- Assumere posture corrette e organizzare pause.
- Postura corretta e organizzazione dello spazio: gli studenti utilizzano dispositivi rispettando postura e illuminazione adeguata.

4.4 Ambiente in

- Utilizzare dispositivi modo sostenibile (risparmio energia, stampa consapevole).
- Uso responsabile delle risorse digitali: gli studenti spengono dispositivi quando non servono, riducono sprechi e adottano comportamenti rispettosi dell'ambiente.
- Ridurre sprechi e adottare comportamenti responsabili.
- Pratiche sostenibili: gli studenti comprendono l'importanza del risparmio energetico e della gestione consapevole dei materiali digitali.

Area di competenza 5

Identificazione e risoluzione di problemi

descrittore	obiettivi	attività
5.1 Risoluzione di problemi tecnici	- Riconoscere e diagnosticare problemi comuni nei dispositivi e nei software. - Provare soluzioni guidate o autonome. - Chiedere supporto in modo chiaro quando necessario.	- Individuazione dei problemi: gli studenti riconoscono malfunzionamenti o difficoltà nell'uso di dispositivi e software. - Applicazione di strategie di risoluzione: gli studenti sperimentano soluzioni guidate e autonome per affrontare problemi tecnici, chiedendo supporto quando necessario.
5.2 Analizzare bisogni e soluzioni	- Scegliere strumenti digitali adeguati a un compito o progetto. - Valutare pro e contro di diverse soluzioni tecnologiche.	- Selezione degli strumenti adeguati: gli studenti identificano gli strumenti digitali più adatti per svolgere compiti o progetti. - Valutazione di opzioni alternative: gli studenti confrontano strumenti e strategie, individuando vantaggi e limiti per scegliere la soluzione più efficace.
5.3 Sviluppare soluzioni creative	- Progettare elaborati digitali originali per risolvere problemi o esprimere idee. - Sperimentare strategie differenti per raggiungere un obiettivo digitale.	- Progettazione digitale: gli studenti ideano elaborati o soluzioni digitali per risolvere problemi o rappresentare idee. - Sperimentazione di approcci alternativi: gli studenti testano strategie diverse per raggiungere un obiettivo, promuovendo creatività e pensiero critico.

5.4 Individuare
bisogni di
competenze

- Riconoscere le proprie lacune nell'uso delle tecnologie.
- Cercare strumenti, risorse o supporto per migliorare le proprie competenze digitali.
- Consapevolezza dei propri limiti: gli studenti riconoscono le proprie lacune nell'uso degli strumenti digitali.
- Ricerca di risorse e supporto: gli studenti utilizzano tutorial, strumenti o chiedono indicazioni all'insegnante per migliorare le proprie competenze.

Traguardi di competenza al termine della Scuola Secondaria di primo grado

Al termine della scuola secondaria di primo grado, lo/a studente/essa:

- utilizza in modo autonomo computer, tablet e software scolastici per svolgere attività didattiche;
- ricerca informazioni e risorse digitali, distinguendo contenuti affidabili da contenuti non affidabili;
- organizza, salva e recupera materiali digitali in modo ordinato;
- comunica e collabora con compagni e insegnanti in ambienti digitali sicuri, rispettando regole e ruoli;
- produce contenuti digitali (testi, presentazioni, immagini o video) integrando materiali e idee in modo creativo;
- usa applicazioni con elementi di IA e riflette su cosa fanno e come aiutano;
- rispetta i diritti d'autore e le regole di utilizzo dei materiali digitali, citando fonti quando necessario;
- utilizza le tecnologie in modo sicuro e responsabile, proteggendo i propri dati e il proprio benessere;
- affronta problemi tecnici e situazioni nuove con atteggiamento positivo, cercando soluzioni e chiedendo supporto se necessario;
- riconosce i propri bisogni di competenze digitali e cerca risorse o strategie per migliorare.

Tabella valutazione

Il presente documento definisce le linee guida per la valutazione delle competenze digitali degli studenti all'interno del curricolo d'istituto, in coerenza con il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp 3.0).

La valutazione si articola su cinque aree di competenza fondamentali:

1. ricerca, valutazione e gestione delle informazioni
2. comunicazione e collaborazione
3. creazione di contenuti
4. sicurezza, benessere e uso responsabile
5. identificazione e risoluzione di problemi

Per ciascuna area, le competenze sono descritte attraverso quattro livelli di progressione:

- **base**: conoscenze e abilità minime, ancora in fase di sviluppo;
- **intermedio**: competenze operative, applicabili con supporto o in contesti semplici;
- **avanzato**: competenze consolidate, applicabili in autonomia in contesti scolastici standard;
- **molto avanzato**: competenze complete, capacità di trasferire e adattare le conoscenze digitali in contesti complessi, anche interdisciplinari.

La valutazione si realizza attraverso:

- osservazioni sistematiche durante le attività laboratoriali;
- analisi dei prodotti digitali realizzati;
- prove pratiche e compiti autentici;
- lavori individuali e collaborativi;
- autovalutazione e riflessione metacognitive.

Scuola dell'Infanzia
(5 anni)

AREA	LIVELLI			
	base	intermedio	avanzato	molto avanzato
<i>Esplorazione e scoperta delle informazioni</i>	Osserva immagini, video e contenuti digitali con la guida dell'adulto.	Riconosce semplici informazioni presenti in immagini, video e racconti digitali.	Individua informazioni utili all'interno di contenuti digitali adeguati all'età.	Formula domande, ricerca risposte con il supporto dell'adulto e collega informazioni provenienti da diverse esperienze.
<i>Comunicazione e collaborazioni e</i>	Partecipa ad attività digitali di gruppo guidate dall'insegnante.	Condivide esperienze e semplici produzioni con i compagni.	Collabora nelle attività digitali rispettando turni e regole.	Contribuisce attivamente alle attività di gruppo, aiutando i compagni e proponendo idee.
<i>Creazione di contenuti</i>	Utilizza semplici applicazioni per disegnare o interagire con immagini e suoni	Realizza elaborati digitali guidati utilizzando colori, forme e immagini.	Crea semplici prodotti digitali combinando immagini, suoni e brevi registrazioni vocali.	Realizza elaborati digitali creativi scegliendo in modo autonomo strumenti e materiali adeguati.
<i>Sicurezza, benessere e uso responsabile</i>	Utilizza i dispositivi con l'aiuto dell'adulto rispettando semplici regole.	Riconosce alcune regole per l'uso corretto dei dispositivi digitali.	Utilizza gli strumenti digitali in modo corretto e rispettoso delle regole condivise.	Dimostra consapevolezza nell'uso dei dispositivi e richiama i compagni al rispetto delle regole.

Biennio Scuola primaria (classi prima e seconda)

AREA	LIVELLI			
	base	intermedio	avanzato	molto avanzato
<i>Ricerca, valutazione e gestione informazioni</i>	Riconosce fonti e informazioni con supporto	Individua informazioni semplici; inizia a organizzare materiali	Valuta semplici fonti e organizza informazioni	Comprende affidabilità delle fonti
<i>Comunicazione e collaborazione</i>	Condivide informazioni con il gruppo	Collabora usando strumenti digitali semplici	Contribuisce a lavori di gruppo con regole e netiquette	Coordina attività digitali di gruppo e supporta i compagni
<i>Creazione di contenuti</i>	Produce disegni o testi semplici	Arricchisce contenuti con immagini, colori, testi	Crea piccoli prodotti multimediali (racconti, presentazioni)	Progetta contenuti multimediali complessi in autonomia
<i>Sicurezza, benessere e uso responsabile</i>	Rispetta regole minime su dispositivi e internet	Comprende norme di base per sicurezza e privacy	Applica comportamenti corretti online	Promuove comportamenti responsabili e sicuri tra i pari
<i>Identificazione e risoluzione di problemi</i>	Segue istruzioni passo passo	Risolve problemi semplici con strategie guidate	Organizza sequenze logiche per problemi digitali	Risolve problemi complessi in autonomia

Triennio Scuola primaria (classi terza, quarta e quinta)

AREA	LIVELLI			
	base	intermedio	avanzato	molto avanzato
<i>Ricerca, valutazione e gestione informazioni</i>	Ricerca informazioni semplici	Valuta e seleziona fonti con supporto	Gestisce e organizza informazioni per compiti complessi	Seleziona, integra e valuta fonti diverse in autonomia
<i>Comunicazione e collaborazione</i>	Collabora con supporto digitale	Scambia informazioni con compagni	Partecipa attivamente a progetti digitali	Coordina progetti di gruppo complessi e condivide responsabilità
<i>Creazione di contenuti</i>	Produce testi, immagini e semplici presentazioni	Integra testi, immagini e video	Realizza prodotti multimediali complessi	Crea contenuti originali e multiformato, innovativi
<i>Sicurezza, benessere e uso responsabile</i>	Rispetta regole di sicurezza digitale	Applica norme di sicurezza e privacy	Valuta rischi digitali e adotta comportamenti responsabili	Promuove sicurezza e benessere digitale anche tra pari
<i>Identificazione e risoluzione di problemi</i>	Risolve problemi guidati	Analizza problemi e applica strategie	Progetta soluzioni autonome e funzionali	Risolve problemi complessi e trasferisce strategie in contesti diversi

Triennio Scuola Secondaria di primo grado (classi prima, seconda e terza)

AREA	LIVELLI			
	base	intermedio	avanzato	molto avanzato
<i>Ricerca, valutazione e gestione informazioni</i>	Usa strumenti digitali per reperire informazioni	Valuta e seleziona informazioni pertinenti	Integra informazioni da fonti diverse	Analizza criticamente fonti complesse
<i>Comunicazione e collaborazione</i>	Partecipa a lavori di gruppo	Collabora efficacemente e condivide materiali	Coordina progetti di gruppo e supervisiona attività	Gestisce progetti digitali complessi e facilita collaborazione efficace
<i>Creazione di contenuti</i>	Produce testi, presentazioni e contenuti semplici	Realizza prodotti multimediali integrando diversi formati	Progetta contenuti complessi e multimediali	Crea prodotti digitali originali, interattivi e innovativi
<i>Sicurezza, benessere e uso responsabile</i>	Rispetta regole digitali e privacy	Agisce in sicurezza e comprende rischi online	Promuove comportamenti responsabili e protegge dati e privacy	Valuta rischi e opportunità digitali complessi e influenza positivamente la comunità
<i>Identificazione e risoluzione di problemi</i>	Risolve problemi guidati	Analizza problemi complessi e applica strategie	Progetta soluzioni autonome e creative	Applica pensiero computazionale complesso

Inclusione e personalizzazione

L'uso consapevole delle tecnologie digitali rappresenta un'opportunità fondamentale per promuovere inclusione, equità e personalizzazione dei percorsi di apprendimento. Nel Curricolo Digitale d'Istituto l'attenzione all'inclusione si traduce in pratiche didattiche e strumenti digitali che permettono di adattare le attività alle diverse esigenze degli studenti, garantendo la piena partecipazione di tutti e valorizzando le potenzialità individuali.

Promuovere inclusione e personalizzazione richiede una pianificazione coordinata tra docenti, l'adozione di strumenti digitali flessibili e l'integrazione con supporti specialistici (insegnanti di sostegno, tecnici informatici, tutor).

L'inclusione digitale e la personalizzazione supportano lo sviluppo delle cinque aree di competenza: informazioni, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza e problem solving. L'uso responsabile e guidato delle tecnologie favorisce l'autonomia, il pensiero critico e la capacità di affrontare problemi, anche per studenti con bisogni educativi specifici.

Uso del digitale per BES e DSA

Le tecnologie digitali supportano studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), facilitando la comunicazione, la comprensione dei contenuti e la produzione di materiali.

Strumenti utilizzati:

- software di sintesi vocale
- mappe concettuali digitali
- applicazioni di lettura e scrittura facilitata

Gli interventi mirano a ridurre le barriere all'apprendimento, migliorando autonomia e partecipazione.

Accessibilità

Tutti gli ambienti digitali e i contenuti prodotti devono rispettare criteri di accessibilità, in modo da garantire la fruibilità a studenti con disabilità sensoriali, cognitive o motorie.

Linee guida adottate: WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) e strumenti di verifica della leggibilità dei contenuti digitali. L'accessibilità comprende anche la progettazione di materiali chiari, leggibili, multimediali e adattabili ai diversi stili di apprendimento.

Personalizzazione dei percorsi

L'integrazione del digitale consente di proporre percorsi individualizzati o personalizzati, differenziando tempi, strumenti e modalità operative.

Strategie didattiche:

- attività digitali modulabili per complessità e tempi di esecuzione
- esercizi interattivi con feedback immediato
- progetti collaborativi con ruoli differenziati secondo le competenze

La personalizzazione deve mirare a valorizzare punti di forza e interessi dello studente, permettendo di raggiungere i traguardi di competenza in modo motivante e inclusivo.

Attività per la Scuola dell'Infanzia (3–4–5 anni)

Collegamento al DigComp 3.0

Premessa

Le attività proposte sono organizzate in modo progressivo, esperienziale e ludico, in coerenza con i campi di esperienza della scuola dell'infanzia.

Il percorso mira a introdurre i bambini a un **primo alfabetismo digitale**, attraverso esperienze guidate e significative, favorendo lo sviluppo di atteggiamenti di curiosità, consapevolezza e uso corretto delle tecnologie.

Le attività si collocano all'interno del quadro di riferimento del **DigComp 3.0**, che definisce le competenze digitali in cinque aree:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza e benessere digitale
- Problem solving digitale

Nella scuola dell'infanzia tali competenze vengono declinate in forma **preparatoria e propedeutica**, attraverso attività ludiche, motorie e manipolative.

3 anni – Sezione dei piccoli

Obiettivo generale

Esplorazione sensoriale degli strumenti digitali e prime esperienze guidate.

Collegamento DigComp 3.0

- Alfabetizzazione su informazioni e dati (livello iniziale)
- Creazione di contenuti digitali (esplorazione)
- Sicurezza e benessere digitale (prime regole)

Attività

- esplorazione guidata di tablet, LIM e PC

- riconoscimento sensoriale di schermo, suoni e immagini
 - utilizzo libero e guidato di semplici app educative
 - disegno digitale spontaneo
 - ascolto di storie e contenuti multimediali
 - giochi unplugged di movimento (avanti/indietro, percorsi semplici)
 - prime regole condivise:
 - aspettare il turno
 - usare con cura i dispositivi
 - distinzione guidata tra reale e digitale
-

4 anni – Sezione dei medi

Obiettivo generale

Uso guidato degli strumenti digitali per attività semplici e strutturate.

Collegamento DigComp 3.0

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione (prime esperienze)
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza e benessere digitale

Attività

- uso guidato di tablet e LIM
- scelta tra attività digitali proposte dall'insegnante
- giochi educativi su colori, forme, numeri e associazioni logiche
- disegno digitale strutturato
- visione guidata di contenuti multimediali educativi
- attività unplugged di coding:

- percorsi con frecce
 - sequenze semplici
 - prime attività di gruppo su dispositivo condiviso
 - regole di sicurezza:
 - uso corretto degli strumenti
 - rispetto dei tempi e dei turni
-

5 anni – Sezione dei grandi

Obiettivo generale

Uso più consapevole e creativo degli strumenti digitali in attività guidate.

Collegamento DigComp 3.0

- Alfabetizzazione su informazioni e dati (riconoscimento e uso guidato)
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali (produzione semplice)
- Sicurezza e benessere digitale
- Problem solving (approccio iniziale)

Attività

- utilizzo guidato e più autonomo di tablet, LIM e PC
- creazione di semplici elaborati digitali:
 - disegni strutturati
 - immagini e composizioni
- racconti digitali con sequenze di immagini
- registrazione di brevi messaggi vocali
- attività di coding unplugged e digitale:
 - sequenze logiche più complesse

- percorsi strutturati
 - giochi di problem solving digitale
 - attività collaborative su piccolo gruppo
 - confronto guidato su contenuti multimediali
 - prime regole di cittadinanza digitale:
 - rispetto dei dispositivi
 - comportamento corretto
 - non condivisione di dati personali
-

Sintesi curricolare (Infanzia → DigComp 3.0)

- **3 anni:** esplorazione e scoperta digitale
- **4 anni:** utilizzo guidato e prime regole
- **5 anni:** produzione semplice e consapevolezza iniziale

Attività per la Scuola Primaria

Premessa

Le attività proposte sono organizzate in modo progressivo e flessibile, adattabili al contesto di classe, alle dotazioni tecnologiche dell'Istituto e ai bisogni educativi degli alunni.

Nel curriculum, dalla Scuola Primaria alla Scuola Secondaria di primo grado, è prevista l'acquisizione progressiva delle competenze operative necessarie all'uso corretto e consapevole del personal computer in ambiente desktop.

L'obiettivo è consentire agli alunni di:

- sviluppare le competenze operative di base per l'uso del computer
- utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali
- affrontare con maggiore autonomia gli ambienti digitali di apprendimento e le future richieste scolastiche

La scelta di prevedere lo sviluppo delle competenze necessarie all'uso del personal computer in ambiente desktop si colloca all'interno del Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp 3.0). L'acquisizione delle competenze operative di base sul PC costituisce infatti il presupposto fondamentale per lo sviluppo delle competenze digitali previste dal DigComp.

Classe prima

Obiettivo generale: primo approccio consapevole agli strumenti digitali e alle regole di base.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: operazioni di base
 - riconoscimento delle parti principali del PC (schermo, tastiera, mouse/trackpad, fotocamera)
 - accendere e spegnere correttamente il computer
 - riconoscere desktop, icone, sfondo
 - usare mouse e touchpad (clic, doppio clic, trascinamento)
 - aprire e chiudere un programma
 - passare da una finestra all'altra
 - regole di base per l'uso corretto del computer
- produzione di semplici testi (scrittura del proprio nome, brevi frasi)
- uso di App di disegno per creare immagini digitali
- visione e ascolto di contenuti multimediali educativi
- attività unplugged di coding (sequenze, destra/sinistra, avanti/indietro)
- giochi di sequenzialità e logica (percorsi, istruzioni)
- introduzione alle regole di comportamento digitale (uso corretto dei dispositivi, turni, rispetto delle regole del laboratorio)
- prime riflessioni su cosa è reale e cosa è digitale

Classe seconda

Obiettivo generale: uso guidato degli strumenti digitali per produrre contenuti semplici.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: prime operazioni guidate
 - riconoscere barra delle applicazioni e menu Start
 - aprire programmi dal menu Start
 - ridurre, ingrandire e chiudere finestre
 - scrivere e salvare un file con nome, guidato
 - aprire un file già salvato
 - uso corretto delle periferiche (tastiera, mouse, cuffie)
- scrittura di brevissimi testi digitali (WordPad, Blocco note)
- creazione di disegni digitali
- uso della fotocamera per documentare attività scolastiche
- ascolto e registrazione di brevi messaggi audio
- attività di coding visuale con percorsi e sequenze (Scratch Jr o analoghi)
- giochi di problem solving digitale
- accesso guidato all'account istituzionale Google Workspace for EDU
- prime attività collaborative digitali (lavoro a coppie su un dispositivo)
- introduzione alle regole di sicurezza online (non condividere dati personali)

Classe terza

Obiettivo generale: produzione sempre più autonoma di contenuti digitali e prime attività collaborative.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: gestione dei file
 - conoscere il concetto di file e cartella
 - creare cartelle sul Desktop o in Documenti
 - salvare file in una cartella scelta
 - riconoscere tipi di file (testo, immagine, audio)
 - copiare e spostare file con *drag and drop*
 - eliminare file (Cestino)
- produzione di semplici testi con Google Documenti
- ricerca guidata di informazioni online con criteri di pertinenza
- organizzazione delle informazioni raccolte
- uso più autonomo dell'account istituzionale
- attività di coding visuale per creare brevi animazioni o storie
- introduzione alla robotica educativa (se disponibile)
- attività collaborative digitali (condivisione di materiali, lavori di gruppo)
- discussione guidata su uso corretto delle tecnologie e netiquette

Classe quarta

Obiettivo generale: uso consapevole, creativo e collaborativo delle tecnologie digitali.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: autonomia operativa di base
 - navigare tra cartelle e sottocartelle
 - rinominare file e cartelle
 - ordinare i file (per nome, tipo, data)
 - percorso di un file
 - utilizzare strumenti di ricerca di Windows
 - introduzione alle impostazioni di base (volume, schermo, lingua)
- produzione di testi con l'inserimento di immagini, tabelle (Google Documenti)
- produzione di semplici presentazioni multimediali (Google Presentazioni)
- accedere a Google Classroom con il proprio account istituzionale
- realizzazione di semplici video o podcast brevi
- uso di App di terze parti per la creazione di contenuti
- attività di ricerca online con confronto tra fonti
- introduzione guidata a strumenti di IA semplici (generatori di immagini/testi per bambini)
- discussione su cosa può sbagliare l'IA e perché
- attività di coding per risolvere problemi o creare giochi semplici
- progetti digitali collaborativi (ruoli assegnati)
- approfondimento delle regole di sicurezza online (password, dati personali)

Classe quinta

Obiettivo generale: consolidamento delle competenze digitali in vista della scuola secondaria.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: organizzazione
 - organizzare materiali scolastici in cartelle strutturate
 - comprendere differenza tra memoria locale e cloud
 - salvare file in locale e caricarli in drive
 - scaricare dal cloud e salvare sul PC
 - gestione cartella Download
 - uso corretto di dispositivi di archiviazione di massa USB (inserimento, rimozione sicura)
 - introduzione ai concetti di account, password e profilo utente
 - regole di sicurezza legate al sistema operativo
- produzione autonoma di testi
- produzione di presentazioni multimediali più articolate
- progetti digitali interdisciplinari (ricerca, rielaborazione, presentazione)
- uso consapevole dell'account istituzionale
- utilizzare Classroom per visualizzare comunicazioni e materiali dell'insegnante
- utilizzo guidato di strumenti di IA per supportare attività scolastiche
- confronto tra contenuti reali e contenuti generati dall'IA
- riflessione su limiti, errori e uso responsabile dell'IA
- attività di coding e pensiero computazionale (Scratch o ambienti simili)
- progetti di robotica educativa (se presenti)
- attività collaborative digitali strutturate
- applicazione consapevole delle norme di sicurezza, privacy e netiquette

Attività per la Scuola Secondaria di primo grado

Le attività della Scuola Secondaria di primo grado si pongono in continuità con il percorso avviato nella Scuola Primaria, sviluppando progressivamente autonomia, pensiero critico, competenze collaborative e uso consapevole delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale.

Classe prima

Obiettivo generale: consolidare l'autonomia operativa e l'uso consapevole degli strumenti digitali per lo studio.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: gestione autonoma dell'ambiente
 - personalizzare il Desktop (icone, sfondo, barra)
 - gestire più finestre e applicazioni aperte
 - uso avanzato di Esplora file
 - creazione di strutture di cartelle per discipline
 - comprendere estensioni dei file
 - installare e disinstallare applicazioni (con l'autorizzazione del docente)
 - introduzione agli aggiornamenti di sistema
- organizzazione di file e cartelle in ambiente cloud (Google Drive)
- uso di Documenti, Presentazioni e Classroom per attività scolastiche
- produzione di testi strutturati semplici (relazioni, riassunti)
- creazione di presentazioni digitali con immagini, titoli e link
- introduzione alle mappe concettuali digitali
- ricerca online guidata con criteri di affidabilità delle fonti
- introduzione all'uso di strumenti di IA per la generazione di idee o il supporto alla scrittura (in modalità guidata)

- discussione su errori e limiti dell'IA
- ripasso e approfondimento delle regole di sicurezza digitale e netiquette
- attività di coding (Scratch / ambienti visuali o testuali semplificati) per risolvere problemi
- lavori di gruppo digitali con ruoli assegnati

Classe seconda

Obiettivo generale: produzione di contenuti digitali complessi e collaborazione strutturata.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: gestione
 - gestione delle impostazioni di sistema (audio, rete, accessibilità)
 - connessione a reti Wi-Fi in sicurezza
 - gestione dei dispositivi esterni (stampanti, webcam)
 - comprendere i rischi legati a file e download
 - uso dell'antivirus e aggiornamenti di sicurezza
 - backup dei dati (locale e Cloud)
- uso autonomo delle applicazioni cloud (Google Drive, Google Classroom) per lo studio e la condivisione dei materiali
- produzione di testi articolati e presentazioni multimediali strutturate
- creazione di mappe concettuali e schemi digitali
- realizzazione di prodotti multimediali (video, podcast, infografiche)
- attività di ricerca online autonoma con confronto tra più fonti
- utilizzo di strumenti di IA per migliorare testi, riorganizzare contenuti o supportare la ricerca
- analisi critica dei risultati forniti dall'IA (verifica, confronto, correzione)
- attività di coding e pensiero computazionale per progettare semplici giochi o simulazioni
- introduzione alla robotica educativa
- progetti collaborativi online con gestione condivisa di documenti e materiali
- approfondimento su copyright, licenze e uso corretto delle risorse digitali

Classe terza

Obiettivo generale: uso critico, creativo e responsabile delle tecnologie digitali in vista della scuola secondaria di secondo grado.

Attività

- uso consapevole del computer in ambiente desktop: gestione avanzata
 - gestione consapevole dello spazio di archiviazione
 - analisi delle prestazioni di base (Task Manager)
 - riconoscere software affidabile e non affidabile
 - comprendere licenze software (freeware, open source)
 - risoluzione di problemi comuni (app bloccate, file mancanti)
- gestione autonoma e organizzata di materiali digitali
- produzione di elaborati digitali interdisciplinari
- realizzazione di prodotti multimediali avanzati (video montati, podcast strutturati)
- utilizzo consapevole di strumenti di IA per:
 - brainstorming e ideazione
 - revisione e miglioramento dei testi
 - supporto alla ricerca e alla produzione multimediale
- valutazione critica dei contenuti generati dall'IA (errori, limiti)
- discussione su uso etico, trasparente e responsabile dell'IA
- applicazione delle norme di sicurezza digitale in modo autonomo
- attività di coding con approccio progettuale (giochi, simulazioni, robotica)
- progetti collaborativi online complessi con gestione di ruoli, tempi e comunicazione
- produzione di un progetto digitale finale come sintesi delle competenze acquisite

Continuità e verticalità

La continuità e la verticalità costituiscono un elemento fondamentale del Curricolo Digitale d'Istituto poiché garantiscono che lo sviluppo delle competenze digitali sia coerente e progressivo lungo tutto il percorso scolastico, dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado.

Raccordo tra plessi

- creare strumenti di condivisione delle informazioni tra plessi (es. piattaforme digitali interne, documenti condivisi, incontri periodici)
- coordinare le attività laboratoriali e progetti digitali, in modo da evitare duplicazioni e garantire progressione
- favorire la conoscenza reciproca dei docenti dei diversi plessi, promuovendo esperienze comuni, scambi di buone pratiche e formazione condivisa.

Progressione delle competenze

- definire livelli di competenza digitale progressivi e coerenti dalla classe prima della primaria fino alla terza secondaria
- assicurare che gli studenti consolidino conoscenze e abilità in modo graduale, sviluppando autonomia, pensiero critico e capacità di problem solving
- la progressione deve essere trasversale alle discipline, integrando contenuti digitali, metodologie attive e uso consapevole delle tecnologie.

Linguaggio comune tra docenti

- adottare un lessico condiviso sulle competenze digitali, in linea con DigComp 3.0 e certificazione ministeriale.
- utilizzare criteri e strumenti di osservazione comuni (rubriche, livelli di competenza, indicatori) per valutare gli studenti in modo uniforme.

- promuovere momenti di co-progettazione verticale, con incontri di team docenti primarie–secondaria per pianificare attività, laboratori e progetti trasversali.

Benefici attesi

- migliore continuità didattica e pedagogica tra i plessi
- sviluppo coerente delle competenze digitali lungo tutto il percorso scolastico
- aumento della collaborazione tra docenti
- riduzione della frammentazione delle pratiche e consolidamento di un curricolo digitale integrato e condiviso.