



Consiglio di Istituto del 30 giugno 2026

Delibera n. 83

OGGETTO: Delibera Curricolo Digitale

VISTA la documentazione predisposta;

SENTITO il parere dei presenti;

IL CONSIGLIO DI ISTITUTO

DELIBERA

il Curricolo Digitale.

La delibera è assunta con voto palese all'unanimità dei presenti, con voti favorevoli nr. 16/16, voti contrari nr. 0, voti astenuti nr. 0

IL SEGRETARIO

Fabiana Galanti

IL PRESIDENTE

Marianna Paoletta

Avverso la presente delibera è ammesso reclamo al Consiglio d'Istituto ai sensi dell'art.14, 7° comma, del Regolamento n° 275/99 da chiunque vi abbia interesse, entro il 15° giorno dalla data di affissione all'Albo della scuola. Decorso tale termine la deliberazione è definitiva e contro di essa è esperibile ricorso giurisdizionale al T.A.R., ovvero ricorso straordinario al Capo dello Stato entro il termine rispettivamente di 60 e 120 giorni dalla data di pubblicazione.

www.icleonardodavincisenago.edu.it

Via Risorgimento, 45
20030 SENAGO (MI)
☎ 0240701951

miic8ep007@istruzione.it
miic8ep007@pec.istruzione.it
dirigente@icleonardodavincisenago.edu.it

Codice meccanografico:
MIIC8EP007
Codice fiscale:
80159230152
Codice Univoco Fatturazione:
UFES4K



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Elenco firmatari

Fabiana Giusi Galanti

Firma di Fabiana Giusi Galanti



Il 01/07/2026 alle 09:41:36,
Fabiana Giusi Galanti ha confermato
la volontà di apporre qui la propria
Firma Elettronica Avanzata ai sensi
dell'art. 20, comma 1-bis del CAD.

Firma

Marianna Paoella

Firma di Marianna Paoella



Il 01/07/2026 alle 09:30:38,
Marianna Paoella ha confermato
la volontà di apporre qui la propria
Firma Elettronica Avanzata ai sensi
dell'art. 20, comma 1-bis del CAD.

Firma



CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

giugno 2026

Premessa e Quadro Normativo

Negli ultimi vent'anni il digitale e Internet sono entrati a far parte della vita di tutti i giorni andando a influenzare i diversi ambiti di vita (personale, lavorativo, sociale e politico). Le persone hanno iniziato ad utilizzarli in modo intuitivo e non consapevole. È nata così l'esigenza, dapprima a livello europeo e poi a livello nazionale, di redigere dei documenti per guidare le persone a vivere in questa società digitale.

Così nel 2006 sono state pubblicate le "Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea", aggiornate poi nel 2018, dove la competenza digitale rientra nelle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente e rappresenta oggi, insieme alle altre sette competenze chiave, un prerequisito essenziale per la cittadinanza attiva, consapevole e responsabile, oltre che per l'inclusione sociale, la crescita personale, l'occupabilità e la partecipazione democratica.

Essa è definita come *la capacità di utilizzare con dimestichezza, responsabilità e spirito critico le tecnologie digitali per l'apprendimento, il lavoro, la comunicazione, la risoluzione di problemi e la partecipazione alla vita sociale*. (Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT)

Non si limita quindi al semplice uso degli strumenti tecnologici, ma implica un insieme articolato di conoscenze, abilità e atteggiamenti che permettono di utilizzare il digitale in modo consapevole, critico e responsabile.

Successivamente, nel 2013 la Commissione Europea sviluppa il framework "DigComp", modello di riferimento europeo per scuola, il lavoro e la cittadinanza, con l'obiettivo di definire in modo preciso cosa significa essere "competenti digitalmente".

Il framework DigComp 3.0 (pubblicato il 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 23 novembre 2023 con il testo "Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea" l'Unione Europea raccomanda l'introduzione dell'insegnamento dell'informatica fin dall'inizio dell'istruzione obbligatoria.

In contemporanea a quanto descritto sopra, in Italia nasce la necessità di dare alle scuole delle indicazioni operative comuni per portare gli studenti a sviluppare la competenza digitale e così, in linea con il quadro europeo, anche a livello nazionale, sono stati pubblicati diversi documenti che sottolineano l'importanza di inserire nelle scuole lo sviluppo di tale competenza.

In primis le "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione" del 2012 recepiscono il quadro europeo e introducono il digitale come competenza trasversale. Con l'aggiornamento del 2018, si introduce il concetto di cittadinanza digitale.

La Legge 92/2019 – Educazione civica introduce ufficialmente la cittadinanza digitale nelle scuole e le “Linee guida per l’educazione civica” (ultimo aggiornamento del 2024) la confermano come uno dei tre nuclei fondanti dell’educazione civica, insieme a Costituzione e sviluppo sostenibile. Secondo le Linee guida è necessario sviluppare negli studenti la capacità di utilizzare le tecnologie in modo consapevole, critico e responsabile, promuovendo una partecipazione attiva e sicura alla vita digitale. Le Linee guida sottolineano inoltre il carattere trasversale e interdisciplinare della cittadinanza digitale, che deve essere sviluppata in tutte le discipline e lungo tutto il percorso scolastico a partire già dal primo ciclo d’istruzione.

L’aspetto della trasversalità delle competenze digitali viene infine sottolineato anche nelle Nuove Indicazioni Nazionali (Decreto 9 dicembre 2025, n. 221) dove, a differenza delle precedenti Indicazioni, per ogni disciplina vi sono suggerimenti per l’utilizzo di strumenti tecnologici e risorse digitali.

Inoltre l’informatica viene introdotta fin dalla scuola primaria con l’obiettivo di *fornire agli studenti le competenze necessarie per operare in un mondo sempre più digitale comprendendo le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e responsabile della tecnologia, senza demonizzarla*. In sintesi, nelle Indicazioni Nazionali 2025 la competenza digitale è una competenza trasversale che unisce aspetti tecnici, cognitivi ed etici.

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo rappresenta uno strumento strategico fondamentale per accompagnare gli studenti nello sviluppo delle competenze necessarie per affrontare le sfide del XXI secolo. In un'epoca caratterizzata dalla trasformazione digitale continua, la scuola assume un ruolo centrale nel formare cittadini consapevoli, critici e competenti nell'uso delle tecnologie.

Il presente documento si inserisce nel quadro normativo nazionale ed europeo, facendo riferimento alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo, al Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e alle Raccomandazioni del Consiglio Europeo relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. La competenza digitale, riconosciuta come una delle otto competenze chiave, viene sviluppata attraverso un percorso verticale e progressivo che accompagna gli studenti dall'infanzia alla secondaria di primo grado.

L'approccio adottato valorizza l'integrazione delle tecnologie digitali in tutti gli ambiti disciplinari, promuovendo metodologie innovative e didattiche attive che mettono lo studente al centro del processo di apprendimento.

In questo scenario, l’Istituto Comprensivo IC Leonardo Da Vinci ha elaborato il presente Curricolo Digitale d’Istituto che va ad integrarsi con il Curricolo Verticale d’Istituto.

Struttura del Curricolo Digitale e Riferimenti al Framework DigComp 3.0

Il Curricolo Digitale dell'Istituto si articola seguendo la struttura del framework europeo **DigComp 3.0**, che identifica le competenze digitali essenziali per tutti i cittadini. Così come il framework DigComp 3.0, anche il nostro Curricolo Digitale si organizza in cinque aree di competenza:



Fonte: elaborazione JRC.

7. Le competenze del DigComp 3.0 possono essere correlate tra loro. Ad esempio, la Competenza 3.4, Pensiero computazionale e programmazione, ha una rilevanza trasversale, ovvero può abilitare aspetti di diverse altre competenze. Tuttavia, la sua posizione è mantenuta nella 3.4 per coerenza strutturale con la versione precedente.

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 responsabili	4.1 Dispositivi 4.2 Dati personali e privacy 4.3 Benessere 4.4 Ambiente	
Identificazione e risoluzione di 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	

Ogni area viene declinata in traguardi di competenza e obiettivi specifici calibrati sui tre diversi ordini di scuola (infanzia, primaria e secondaria di primo grado) ma gradualmente garantendo così uno sviluppo progressivo delle competenze e, allo stesso tempo, continuità e coerenza educativa tra i diversi ordini di scuola.

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. Nel DigComp 3.0 la competenza in materia di AI è intrecciata con altri elementi della competenza digitale, poiché i sistemi di IA sono ampiamente diffusi e sempre più integrati nelle tecnologie digitali esistenti.

Per questo motivo il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo IC Leonardo Da Vinci 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 curricolo digitale e nei relativi livelli di competenza.

Curricolo Digitale Scuola dell'Infanzia

Nella scuola dell'infanzia, l'approccio alle tecnologie digitali avviene attraverso esperienze ludiche, esplorative e collaborative. L'obiettivo non è insegnare l'uso tecnico degli strumenti, ma sviluppare curiosità, creatività e prime forme di pensiero computazionale attraverso attività concrete e manipolative.

Area di competenza 1 Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni		
Descrittore	Obiettivi	Attività
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	• Denomina e utilizza le principali parti/funzioni della LIM/tablet e/o del PC: accensione, spegnimento. • Conoscere la funzione di alcuni tasti presenti sulla tastiera. • Aprire e chiudere applicazioni. • Conoscere ed individuare icone di applicazioni digitali su tablet/lim. • Riconoscere elementi visivi e simboli in ambienti digitali (applicazioni o siti internet). • Trovare in ambienti digitali, precedentemente utilizzati con l'insegnante, contenuti, dati e informazioni per raggiungere uno scopo, adottando strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali).	• Uso degli strumenti tecnologici a disposizione. • Utilizzo delle icone su un dispositivo. • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati, utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone. • Uso di applicazioni per giocare o svolgere attività didattiche. • Coding unplugged e uso di applicazioni digitali per fare coding.
1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	• Riconoscere e distinguere diversi contenuti digitali (immagini, video, audio, documenti, contenuti pubblicitari).	• Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati.

	● Saper distinguere la realtà dalla realtà virtuale.	● Uso di applicazioni per giocare o svolgere attività didattiche. ● Fotografare esperienze vissute e creare un libro digitale (ipertesto). ● Uso di applicazioni che fanno uso della realtà virtuale (es. Google Earth o Google Art & Culture). ● Far fare esperienza del medesimo gioco reale e virtuale. ● Coding unplugged e uso di applicazioni digitali per fare coding.
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	● Conoscere dove vengono conservate le foto sui dispositivi digitali (es. tablet). ● Conoscere l'applicazione utilizzata a scuola per la raccolta di contenuti didattici (es. Classroom o Google sites). ● Saper fruire i contenuti (foto o video) su Classroom/ Google sites.	● Fare foto attraverso diversi dispositivi (es. macchina fotografica e tablet) per documentare un'esperienza vissuta e osservare dove le foto vengono conservate.

Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione

Descrittore	Obiettivi	Attività
2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	● Essere consapevole che le tecnologie digitali possono essere strumenti per la comunicazione. ● Conoscere diverse forme di comunicazione (messaggi vocali, messaggi scritti).	● Registrare un messaggio vocale o testuale (con il registratore vocale) utilizzando app specifiche (ad esempio registrare un messaggio vocale all'interno di un eBook).

	Riconoscere e saper utilizzare l'icona "microfono" per registrare un messaggio vocale.	
2.5 Netiquette	- Utilizzare un registro verbale appropriato durante la registrazione di messaggi. - Conoscere il significato delle emoticon e utilizzarle correttamente.	Selezione delle emoticon per l'autovalutazione.

Area di competenza 3 Creazione di contenuti		
Descrittore	Obiettivi	Attività
3.1. Sviluppare contenuti digitali	- Conoscere diversi contenuti digitali (audio, immagini, testo, video e applicazioni). - Creare e combinare insieme diversi contenuti digitali (es. audio, immagini, video, testo). - Esplorare concetti base di sequenza e ordine.	- Creazione di storie utilizzando app di storytelling. - Creare disegni con app/software di pittura. - Registrare brevi voci o suoni per accompagnare immagini o storie. - Ordinare immagini per raccontare una storia.
3.4. Programmazione	- Riconoscere, denominare e utilizzare correttamente i concetti topologici per l'orientamento spaziale e la lateralizzazione (avanti-indietro, destra-sinistra). - Mettere in sequenza semplici istruzioni per risolvere un problema.	- Eseguire percorsi su grandi scacchiere (posizionate sul pavimento) utilizzando il proprio corpo. - Eseguire percorsi su scacchiere da tavolo utilizzando delle pedine. - Eseguire percorsi con robot educativi e applicazioni digitali (CodyFeet, Cody Color,...) - Disegni con la Pixel art.

Area di competenza 4 Sicurezza, benessere e uso responsabile		
Descrittore	Obiettivi	Attività
4.1 Protegge i dispositivi	Tenere il dispositivo in modo corretto per non danneggiarlo.	- Utilizzare il dispositivo digitale per visionare o creare contenuti digitali. - Custodire/riporre il dispositivo negli spazi indicati dall'insegnante.
4.2. Protegge i dati personali e la privacy	- Conoscere e comprendere il significato di "informazioni personali".	Riflettere, utilizzando infografiche, video, libri, sul concetto di "informazioni personali".
4.3. Protegge la salute e il benessere	Curare il proprio corpo mentre usa la tecnologia (fare pause, sedersi bene)	- Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. - Creare un cartellone o una presentazione digitale sui comportamenti adeguati da tenere quando si utilizzano le tecnologie.

Area di competenza 5 Identificazione e risoluzione di problemi		
Competenze	Obiettivi	Attività
5.1 Risolvere problemi tecnici	- Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. - Mettere sotto carica il dispositivo (o chiedere di mettere il dispositivo sotto carica) - Regolare il volume del dispositivo.	Prendersi cura del dispositivo durante il suo utilizzo

	● Conosce il motivo per cui Internet o le applicazioni digitali non funzionano (assenza di connessione al Wi-fi) ● Chiedere aiuto in caso di difficoltà.	
--	--	--

Traguardi di competenza al termine della scuola dell'Infanzia

Al termine dei tre anni della Scuola dell'Infanzia, l'alunno/a:

- Utilizzare, sotto la guida dell'insegnante, strumenti tecnologici (es. computer, tablet, LIM, robot) e applicazioni digitali per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.
- Distinguere diversi contenuti digitali (immagini, video, testi, messaggi vocali, ecc.).
- Navigare in ambienti digitali utilizzati per la raccolta di contenuti digitali (es. app "foto", Classroom, ecc.).
- Comunicare con gli altri attraverso le tecnologie.
- Creare semplici contenuti digitali usando strumenti e app digitali.
- Pianificare e seguire una sequenza di istruzioni per risolvere problemi.
- Essere consapevole che vi sono dei rischi per il proprio benessere fisico se vi è un uso eccessivo delle tecnologie digitali.
- Rispettare regole semplici per la cura del dispositivo.

Curricolo Digitale Scuola Primaria

La scuola primaria rappresenta il momento formativo in cui le competenze digitali iniziano a strutturarsi in modo sistematico. Gli studenti vengono guidati progressivamente verso un uso consapevole, creativo e responsabile delle tecnologie, integrando le competenze digitali con quelle disciplinari.

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 ● Usare la barra di ricerca in modo guidato	● 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, utilizzando l'account istituzionale, 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. ● Utilizzo di filtri di ricerca: gli alunni imparano ad applicare filtri base (per tipo di contenuto, colore, dimensione) per affinare i risultati delle ricerche digitali.
1.2 Valutare	● Capire che non tutto ciò che si trova online è vero	● Verifica dell'attendibilità delle informazioni: gli alunni confrontano immagini, testi o brevi informazioni proposte dall'insegnante e

	• Distinguere contenuti reali e inventati con esempi concreti • Chiedere aiuto all'insegnante quando non si è sicuri.	distinguono tra contenuti veritieri e inventati da "macchine" • Richiesta di supporto: gli alunni apprendono a rivolgersi all'insegnante o a un adulto di riferimento in caso di dubbi sulla veridicità delle informazioni trovate.
1.3 Gestire	• Salvare un file o un'immagine in una cartella indicata • Aprire un documento già salvato • Riconoscere icone e simboli base dei file.	• Salvataggio dei file: gli alunni salvano immagini o documenti in cartelle specifiche indicate dall'insegnante, acquisendo consapevolezza della struttura di archiviazione digitale. • Apertura e consultazione dei file: gli alunni aprono documenti precedentemente salvati e ne descrivono il contenuto. • 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 ● Capire che serve il permesso per condividere un file.	● Condivisione di materiali digitali: gli alunni condividono disegni, testi o documenti digitali tramite strumenti guidati dall'insegnante, comprendendo le modalità corrette di invio e ricezione. ● Consapevolezza dei permessi: gli alunni acquisiscono consapevolezza del fatto che alcuni contenuti non possono essere condivisi senza autorizzazione.
2.3 Partecipare alla cittadinanza digitale	● Rispettare le regole della classe digitale ● Partecipare ad attività online guidate.	● Rispetto delle regole digitali della classe: gli alunni seguono norme comportamentali definite dall'insegnante per l'uso sicuro e responsabile delle tecnologie. ● 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 insieme ai compagni su attività digitali molto semplici ● Seguire le indicazioni dell'insegnante nel lavoro di gruppo.	● Lavoro di gruppo digitale: gli alunni svolgono semplici attività collaborative utilizzando strumenti digitali, seguendo le indicazioni dell'insegnante. ● Condivisione di compiti e ruoli: gli alunni comprendono l'importanza della collaborazione, della suddivisione dei compiti e del rispetto dei tempi stabiliti.
2.5 Comportamento digitale	● Usare parole gentili e rispettose online ● Riconoscere comportamenti corretti e scorretti con esempi.	● 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
2.6 Identità digitale	- Usare profili o nomi scelti dall'insegnante - Capire che online non si dicono informazioni personali	Protezione dei dati personali: gli alunni comprendono che informazioni personali non devono essere condivise online.

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 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Aggiungere immagini o parole a un contenuto già preparato	- Arricchimento di materiali esistenti: gli alunni aggiungono immagini, testi o simboli a contenuti già predisposti, migliorandone la chiarezza e l'attrattiva. - Semplice rielaborazione creativa: gli alunni riorganizzano contenuti digitali guidati dall'insegnante per creare un elaborato coerente.
3.3 Diritto d'autore e licenze	- Capire che i lavori digitali hanno un autore - Usare solo materiali forniti dall'insegnante	Riconoscimento dell'autore: gli alunni comprendono che i contenuti digitali hanno un autore e vanno rispettati.

		• Uso di materiali autorizzati: gli alunni utilizzano esclusivamente materiali forniti dall'insegnante o reperiti in spazi digitali sicuri, evitando copie non consentite.
3.4 Pensiero computazionale e programmazione	• Seguire sequenze semplici di istruzioni • Svolgere attività di coding unplugged oppure on line	• Esecuzione di sequenze di istruzioni: gli alunni seguono semplici sequenze guidate per realizzare attività digitali o manipolare contenuti. • Attività di coding unplugged o digitale: gli alunni partecipano ad attività ludiche di programmazione visuale a blocchi (es. ScratchJr o Blockly)

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 o difficoltà tecniche.
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. • Controllo della postura e dello spazio di lavoro.
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	• Riconoscere quando qualcosa non funziona • Chiedere aiuto	• Riconoscimento dei problemi: gli alunni individuano situazioni in cui un dispositivo o un software non funziona correttamente. • Richiesta di supporto: gli alunni chiedono aiuto all'insegnante o a un adulto di riferimento per risolvere difficoltà tecniche.
5.2 Analizzare bisogni e soluzioni	• Usare lo strumento indicato dall'insegnante.	• Uso guidato degli strumenti: gli alunni utilizzano lo strumento digitale indicato dall'insegnante per svolgere un compito specifico. • Valutazione semplice delle opzioni: gli alunni comprendono che diversi strumenti possono risolvere lo stesso problema

5.3 Sviluppare soluzioni creative	• Esprimere idee con strumenti digitali semplici	• Proposta di idee digitali: gli alunni esprimono idee per creare elaborati digitali semplici o risolvere piccoli problemi. • Sperimentazione guidata: gli alunni provano strategie diverse per completare attività digitali in modo creativo.
5.4 Individuare bisogni di competenze	• Dire quando non si sa fare qualcosa.	• Consapevolezza dei propri limiti: gli alunni riconoscono quando non sanno svolgere un'attività digitale. • Richiesta di supporto o risorse: gli alunni segnalano le proprie difficoltà e utilizzano strumenti o aiuti per migliorare le competenze.

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	• Navigare tra pagine collegate • Cercare informazioni semplici in autonomia controllata • Usare filtri base (immagini, video, testo)	• 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 o parole-chiave (immagini, video, testo).
1.2 Valutare	• Riconoscere la differenza tra informazioni vere e non veritiere, con supporto. • Selezionare le fonti più affidabili e pertinenti per una ricerca, confrontando le informazioni trovate su siti diversi.	• 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.

Area di competenza 2 Comunicazione e collaborazione		
Descrittore	Obiettivi	Attività
2.1 Interagire	• Utilizzare strumenti digitali (email, Google WS for Education) per comunicare, guidati da un adulto. • Scrivere messaggi chiari e rispettosi. • Partecipare a discussioni guidate. • Iniziare a comprendere la differenza tra interazione con umani e chatbot (IA).	• 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.	• Lavoro di gruppo digitale: gli alunni partecipano a progetti collaborativi online o su dispositivi

	• Rispettare ruoli e tempi.	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 digitali (da semplici a strutturati). • Realizzare prodotti visivi (disegni, immagini, presentazioni). • Organizzare le informazioni in modo chiaro e coerente.	• Produzione di testi e presentazioni: gli alunni realizzano brevi testi, descrizioni o presentazioni multimediali utilizzando strumenti digitali adeguati (es. Word 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	● Combinare diversi linguaggi (testo, immagini, audio). ● Rielaborare informazioni da più fonti in modo creativo e progressivamente autonomo.	● 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 (storie, giochi interattivi). ● Comprendere ed eseguire sequenze di istruzioni.	● Esecuzione di sequenze e algoritmi semplici: gli alunni seguono istruzioni o procedure per realizzare attività digitali. ● Attività di coding ludico o guidato: gli alunni partecipano ad attività di programmazione visuale o testuale (es. Scratch, Scratch Jr), per comprendere concetti di sequenza, logica e decomposizione dei problemi.

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'adulto per la sicurezza e la cura dei dispositivi. - Segnalazione dei malfunzionamenti: gli alunni riconoscono problemi tecnici e li comunicano all'adulto.
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. - Usare posture e distanza corrette.	- Gestione dei tempi di utilizzo: gli alunni organizzano tempi di lavoro e pause durante le attività digitali. - Consapevolezza dell'affaticamento: gli alunni riconoscono segnali di stanchezza e assumono comportamenti corretti per il proprio benessere fisico e mentale.

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. • Proposta di soluzioni guidate: gli alunni sperimentano strategie semplici per risolvere problemi tecnici, chiedendo supporto all'adulto quando necessario.
5.2 Analizzare bisogni e soluzioni	• Scegliere gli strumenti digitali più adatti per svolgere un compito specifico e per superare una difficoltà.	• Selezione dello strumento adeguato: gli alunni scelgono strumenti digitali appropriati per un compito o progetto specifico. Valutazione delle soluzioni: gli alunni confrontano possibili strumenti o metodi per risolvere un problema, individuando vantaggi e limiti.

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. ● Sperimentazione di strategie alternative: gli alunni provano diverse soluzioni creative per raggiungere un obiettivo.
5.4 Individuare bisogni di competenze	● Riconoscere e chiedere supporto quando si ha bisogno di aiuto. ● Sviluppare atteggiamenti di apprendimento continuo.	● Consapevolezza delle proprie lacune: gli alunni riconoscono quando necessitano di supporto o nuove competenze digitali. ● Ricerca di risorse o aiuti: gli alunni utilizzano strumenti, tutorial o chiedono indicazioni all'adulto per migliorare le proprie abilità.

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

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.	• Navigazione autonoma guidata: gli studenti accedono a computer, tablet e browser, utilizzando programmi e piattaforme scolastiche 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

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. ● Partecipare a discussioni digitali in modo sicuro e rispettoso. ● Segnalare contenuti inappropriati o rischiosi.	● Rispetto delle regole digitali: gli studenti osservano norme comportamentali, proteggendo diritti e dati propri e altrui. ● Partecipazione attiva e responsabile: gli studenti prendono parte a attività online guidate, applicando comportamenti corretti e sicuri.
2.4 Collaborare	● 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 (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.	• Riconoscimento dell'autore: gli studenti comprendono che i contenuti digitali hanno un

	● Citare fonti e rispettare licenze Creative Commons. ● Evitare plagio e uso improprio di materiali digitali.	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 (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 (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. ● Riconoscere segnali di affaticamento o dipendenza. ● Assumere posture corrette e organizzare pause.	● Gestione dei tempi di utilizzo: gli studenti pianificano l'uso dei dispositivi rispettando pause regolari e tempi di lavoro equilibrati. ● Consapevolezza dell'affaticamento: gli studenti riconoscono segnali di stanchezza fisica e mentale e adottano strategie per il benessere. ● Postura corretta e organizzazione dello spazio: gli studenti utilizzano dispositivi rispettando postura e illuminazione adeguata.
4.4 Ambiente	● Utilizzare dispositivi in modo sostenibile (risparmio energia, stampa consapevole). ● Ridurre sprechi e adottare comportamenti responsabili.	● Uso responsabile delle risorse digitali: gli studenti spengono dispositivi quando non servono, riducono sprechi e adottano comportamenti rispettosi dell'ambiente.

		● 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, l'alunno/a:

- 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 metacognitiva

Biennio Scuola primaria (classi prima e seconda)

area	livelli			
	base	intermedio	avanzato	molto avanzato
Ricerca, valutazione e gestione informazioni 	Riconosce fonti e informazioni con supporto	Individua informazioni semplici; inizia a organizzare materiali	Valuta semplici fonti e organizza informazioni	Comprende affidabilità delle fonti
Comunicazione e collaborazione 	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
Creazione di contenuti 	Produce disegni o testi semplici	Arricchisce contenuti con immagini, colori, testi	Crea piccoli prodotti multimediali (racconti, presentazioni)	Progetta contenuti multimediali complessi in autonomia
Sicurezza, benessere e uso responsabile 	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
Identificazione e risoluzione di problemi 	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
Ricerca, valutazione e gestione informazioni 	Ricerca informazioni semplici	Valuta e seleziona fonti con supporto	Gestisce e organizza informazioni per compiti complessi	Seleziona, integra e valuta fonti diverse in autonomia
Comunicazione e collaborazione 	Collabora con supporto digitale	Scambia informazioni con compagni	Partecipa attivamente a progetti digitali	Coordina progetti di gruppo complessi e condivide responsabilità
Creazione di contenuti 	Produce testi, immagini e semplici presentazioni	Integra testi, immagini e video	Realizza prodotti multimediali complessi	Crea contenuti originali e multiformato, innovativi
Sicurezza, benessere e uso responsabile 	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
Identificazione e risoluzione di problemi 	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
Ricerca, valutazione e gestione informazioni 	Usa strumenti digitali per reperire informazioni	Valuta e seleziona informazioni pertinenti	Integra informazioni da fonti diverse	Analizza criticamente fonti complesse
Comunicazione e collaborazione 	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
Creazione di contenuti 	Produce testi, presentazioni e contenuti semplici	Realizza prodotti multimediali integrando diversi formati	Progetta contenuti complessi e multimediali	Crea prodotti digitali originali, interattivi e innovativi
Sicurezza, benessere e uso responsabile 	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
Identificazione e risoluzione di problemi 	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.