CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

SEZIONE 1: QUADRO DI RIFERIMENTO NORMATIVO E CULTURALE

Nel contesto della profonda trasformazione digitale che sta attraversando la società contemporanea, la scuola è chiamata a rinnovarsi, non solo nei metodi ma anche nei contenuti, per formare cittadini consapevoli, responsabili e creativi. Le Indicazioni Nazionali 2025 per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo di istruzione sottolineano con forza la centralità dell'educazione digitale come strumento trasversale, integrato nel curricolo, e non più relegato a una sola disciplina o ad attività opzionali chiedendo una scuola capace di far maturare competenza digitale con autonomia, responsabilità e consapevolezza. Il digitale non è soltanto una questione tecnologica: è un ambiente culturale, un linguaggio, un luogo di cittadinanza, una dimensione in cui bambini e ragazzi crescono, apprendono e si relazionano. Le competenze digitali, intese secondo il quadro europeo DigComp 3.0, comprendono molto più dell'uso di dispositivi, richiedono la capacità di navigare criticamente nel flusso informativo, di interagire consapevolmente con i sistemi di Intelligenza Artificiale, di comunicare in sicurezza e di creare contenuti originali il tutto sotto il vigile controllo del docente che è chiamato a mediare i rischi di sovraccarico e disattenzione.

SEZIONE 2: LINEE GUIDA E MACROAREE DI COMPETENZA

Le Indicazioni Nazionali 2025, nel rinnovare l'impianto pedagogico-didattico del primo ciclo, chiedono espressamente alle istituzioni scolastiche di adottare un curricolo digitale verticale, in piena sinergia con il quadro di riferimento europeo DigComp 3.0, articolandosi in cinque macroaree di competenza:

1. Ricerca, valutazione e gestione
2. Comunicazione e collaborazione digitale
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza (digitale, psicologica, dei dati)
5. Problem solving e pensiero computazionale

Questo documento traduce tali aree in percorsi operativi per i tre ordini di scuola, ispirandosi a criteri di continuità, innovazione, accessibilità, inclusività e sostenibilità educativa.

SEZIONE 3: OBIETTIVI STRATEGICI DEL CURRICOLO STUDENTI

In un’epoca in cui la tecnologia evolve più rapidamente della normativa, il nostro Istituto intende collocarsi in una posizione proattiva e consapevole, adottando il digitale non come fine ma come mezzo potente per la costruzione di competenze chiave per la vita. E proprio in questo contesto che il Curricolo Digitale d’Istituto, con l’obiettivo di formare cittadini digitali competenti, critici e creativi, capaci di usare la tecnologia per apprendere, comunicare e vivere consapevolmente nella società digitale valorizzando l'identità personale e collettiva, si propone di:

- Accompagnare con coerenza e verticalità la crescita delle competenze digitali dalla scuola dell’infanzia alla secondaria di primo grado;
- Integrare il digitale in modo trasversale nelle discipline, promuovendo metodologie attive, inclusive e laboratoriali;
- Educare alla cittadinanza digitale, al rispetto delle regole della rete, alla tutela dell’identità e dei dati personali e al benessere psicofisico online (***Digital Well-being***);
- Offrire esperienze significative, innovative e creative per lo sviluppo del pensiero critico, computazionale e progettuale promuovendo un uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale e la sostenibilità ambientale delle tecnologie.

SCUOLA DELL'INFANZIA (3-6 anni)

In linea con il Decreto Ministeriale n. 221 del 9 dicembre 2025, la progettazione delle competenze digitali nella scuola dell'infanzia adotta un approccio fortemente prudenziale, protettivo e pedagogicamente sostenibile. La normativa esclude categoricamente l'uso individuale, passivo o isolato dei dispositivi, configurando il digitale esclusivamente come un mediatore didattico guidato dall'insegnante, utile per esplorare la realtà e amplificare l'esperienza sociale e relazionale. Le competenze previste dal framework europeo DigComp 3.0 (riadattate al livello di sviluppo della prima infanzia) non vengono trattate come una disciplina a sé, ma si innestano in modo trasversale all'interno dei tradizionali Campi di Esperienza, diventando parte integrante della crescita cognitiva, emotiva e motoria del bambino.

Declinazione delle Macroaree e Traguardi di Sviluppo

Il percorso formativo per i bambini dai 3 ai 6 anni traduce le cinque aree del framework europeo attraverso esperienze concrete, laboratoriali e ludiche:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati**: in questo campo, legato all'esplorazione del mondo e ai discorsi, i bambini vengono guidati a sviluppare una prima consapevolezza dell'ambiente tecnologico circostante. L'obiettivo è portarli a riconoscere i principali dispositivi di uso comune e i loro simboli elementari, ma soprattutto ad attivare una prima distinzione critica tra la realtà fisica e la sua rappresentazione virtuale o multimediale (ad esempio, distinguendo un animale vero da un personaggio digitalizzato).
2. **Comunicazione e collaborazione digitale**: per quanto concerne quest'area, l'azione didattica si focalizza sulla condivisione e sulle relazioni all'interno della sezione. I bambini sperimentano momenti protetti di fruizione collettiva di contenuti di qualità selezionati dai docenti, come la visione di video-storie o l'ascolto di audiolibri, interiorizzando le prime regole di turnazione, rispetto e cooperazione durante l'uso comune delle tecnologie scolastiche.
3. **Creazione di contenuti digitali**: quest'area valorizza l'espressività e i linguaggi multimediali. Sotto la guida attenta dei docenti, i bambini esplorano l'uso creativo di strumenti digitali per documentare le proprie attività, scattare fotografie, registrare suoni o cimentarsi nel disegno digitale attraverso gli schermi interattivi di sezione. La tecnologia diventa così un mezzo per manipolare e co-costruire narrazioni originali.

4. **Sicurezza**: un pilastro fondamentale del nuovo impianto normativo è rappresentato da quest'area, intesa in questa fascia d'età come educazione al benessere digitale e alla salute psicofisica. Le attività mirano a far interiorizzare ai bambini l'importanza di un'adeguata igiene digitale, che si traduce nell'alternanza consapevole tra i momenti davanti allo schermo e i giochi motori all'aria aperta. Si promuove l'acquisizione di posture corrette e il rispetto rigoroso dei tempi limite di utilizzo dei dispositivi, ponendo le basi per la prevenzione dell'iperconnessione e del sovraccarico cognitivo.
5. **Problem solving e pensiero computazionale**: quest'area, agganciata alla conoscenza del mondo, viene sviluppata prioritariamente attraverso metodologie di tipo Unplugged (senza l'uso di schermi). La logica algoritmica e il principio di causa-effetto vengono stimolati mediante percorsi motori nello spazio, giochi di orientamento e l'utilizzo guidato di piccoli robot educativi da programmare (coding elementare), insegnando ai bambini a pianificare semplici sequenze di azioni per raggiungere un obiettivo comune.

Obiettivi Generali

- Avvicinare ai linguaggi e agli ambienti digitali attraverso esperienze ludiche, narrative, creative e cooperative.
- Sviluppare capacità logiche, di orientamento e sequenzialità (problem solving e prime forme di pensiero computazionale), privilegiando attività corporee e unplugged.
- Utilizzare il digitale come strumento di espressione, documentazione e rielaborazione dell’esperienza personale e di gruppo.
- Favorire comportamenti responsabili, equilibrati e rispettosi nell'utilizzo condiviso delle tecnologie.
- Promuovere la capacità di distinguere progressivamente tra esperienza reale, rappresentazione e contenuto digitale.

Area DigComp 3.0	Raccordo con i Campi di Esperienza (Normativa 2025)	Obiettivi Specifici e Attività Pratiche (Cosa fa il bambino)
1. Alfabetizzazione su dati e informazioni	**La conoscenza del mondo**; **I discorsi e le parole**	Riconosce alcuni strumenti tecnologici di uso quotidiano e ne comprende semplici funzioni. Osserva immagini, simboli e contenuti multimediali. Distingue progressivamente tra realtà concreta e sua rappresentazione attraverso immagini, fotografie, video o disegni digitali. Ordina e classifica immagini e semplici informazioni secondo criteri dati.
2. Comunicazione e collaborazione	**Il sé e l'altro**; **I discorsi e le parole**	Partecipa ad attività digitali collettive rispettando turni e semplici regole condivise. Ascolta audiolibri, storie sonore e contenuti multimediali scelti dall'insegnante. Collabora con i compagni nella realizzazione di semplici attività comuni, come registrazioni vocali, racconti, fotografie o messaggi destinati ad altre sezioni o alle famiglie, sempre con la mediazione dell'adulto.
3. Creazione di contenuti digitali	**Immagini, suoni, colori**; **I discorsi e le parole**	Utilizza, con la guida dell'insegnante, semplici strumenti digitali per disegnare, fotografare, registrare la propria voce o riprodurre suoni. Partecipa alla costruzione di brevi storie digitali, sequenze fotografiche, narrazioni sonore e documentazioni delle esperienze svolte a scuola.
4. Sicurezza (Dati e Benessere)	**Il sé e l'altro**; **Il corpo e il movimento**	Impara semplici regole per un uso corretto e responsabile degli strumenti digitali. Utilizza i dispositivi per tempi brevi e sotto la guida

Area DigComp 3.0	Raccordo con i Campi di Esperienza (Normativa 2025)	Obiettivi Specifici e Attività Pratiche (Cosa fa il bambino)
		dell'adulto. Alterna le attività digitali con esperienze motorie, manipolative e all'aperto. Assume posture corrette, ha cura degli strumenti e comprende progressivamente che immagini e fotografie proprie e altrui devono essere utilizzate con rispetto.
5. Problem solving e pensiero computazionale	**La conoscenza del mondo**; **Il corpo e il movimento**	Esegue e costruisce semplici sequenze di azioni. Si orienta nello spazio seguendo indicazioni, simboli e frecce. Partecipa a percorsi di coding unplugged, giochi di orientamento e attività con piccoli robot educativi. Formula semplici ipotesi, verifica il risultato delle proprie azioni, individua eventuali errori e prova a correggerli.

SCUOLA PRIMARIA (6-11 anni)

In linea con il Decreto Ministeriale n. 221 del 9 dicembre 2025, la progettazione delle competenze digitali nella scuola primaria adotta un approccio laboratoriale, guidato ed etico, orientato alla transizione dall'uso ludico a quello consapevole e strumentale delle tecnologie. La normativa esclude l'esposizione prolungata e non finalizzata agli schermi, configurando il digitale come un ambiente di apprendimento cooperativo e aumentato, utile per sviluppare il pensiero critico, la creatività e le prime abilità di studio. Le competenze previste dal framework europeo DigComp 3.0 non vengono trattate come una disciplina a sé, ma si innestano in modo trasversale all'interno delle tradizionali Discipline e dell'Educazione Civica, diventando parte integrante dello sviluppo cognitivo, logico-matematico e sociale del bambino.

Declinazione delle Macroaree e Traguardi di Sviluppo

Il percorso formativo per i bambini dai 6 agli 11 anni traduce le cinque aree del framework europeo attraverso esperienze laboratoriali, di scomposizione dei problemi (coding) e di ricerca guidata:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati**: in questo campo, legato alla storia, alla geografia e alla matematica, gli alunni vengono guidati a effettuare le prime ricerche di informazioni in ambienti digitali protetti. L'obiettivo è portarli a distinguere i motori di ricerca dalle enciclopedie online, ma soprattutto ad attivare una prima distinzione critica tra un dato oggettivo, un'opinione e le informazioni palesemente false o distorte (fake news).
2. **Comunicazione e collaborazione digitale**: per quanto concerne quest'area, l'azione didattica si focalizza sulla netiquette e sul lavoro di squadra a distanza. Gli alunni sperimentano la condivisione di file in ambienti cloud scolastici controllati (es. cartelle condivise), interiorizzando le regole fondamentali della comunicazione scritta digitale, del rispetto dell'altro e della collaborazione inclusiva.
3. **Creazione di contenuti digitali**: quest'area valorizza la produzione multimediale e la multimedialità applicata allo studio. Sotto la guida dei docenti, gli alunni imparano a strutturare semplici testi digitali, combinare immagini e parole, registrare tracce audio per podcast scolastici o creare presentazioni per esporre le proprie ricerche. La tecnologia diventa così uno strumento di espressione personale e di documentazione dello studio.

4. **Sicurezza**: un pilastro fondamentale del nuovo impianto normativo è rappresentato da quest'area, intesa in questa fascia d'età come tutela della salute visiva/posturale e protezione della privacy. Le attività mirano a far interiorizzare l'importanza di non cedere dati personali (nomi, password, foto) in rete e a promuovere l'equilibrio tra i tempi di studio digitale e il benessere fisico, prevenendo la dipendenza da schermo e l'affaticamento cognitivo.
5. **Problem solving e pensiero computazionale**: quest'area, agganciata alla matematica e alla tecnologia, viene sviluppata attraverso la programmazione visuale (coding a blocchi) e la logica algoritmica. Gli alunni imparano a scomporre un problema complesso in sotto-problemi più semplici, a pianificare sequenze di istruzioni per muovere sprite o piccoli robot e ad analizzare l'errore (debugging) come risorsa di apprendimento.

Obiettivi Generali

- Ricercare, selezionare e organizzare informazioni digitali in ambienti protetti.
- Produrre contenuti multimediali elementari per documentare e comunicare il proprio apprendimento.
- Applicare il pensiero computazionale per risolvere problemi logici ed eseguire sequenze algoritmiche.
- Adottare comportamenti sicuri e rispettosi della salute e della privacy nella rete.

Area DigComp 3.0	Raccordo con i Campi di Esperienza (Normativa 2025)	Obiettivi Specifici e Attività Pratiche (Cosa fa l'alunno in classe V)
1. Alfabetizzazione su dati e informazioni	Reperire informazioni in ambienti digitali; selezionare contenuti pertinenti; iniziare a valutarne attendibilità e provenienza.	Effettua semplici ricerche online utilizzando parole chiave appropriate; confronta informazioni provenienti da fonti diverse; raccoglie, organizza e archivia informazioni in cartelle, tabelle o semplici documenti digitali.
2. Comunicazione e collaborazione	Utilizzare strumenti digitali per comunicare e collaborare in modo corretto, rispettoso e responsabile.	Utilizza gli ambienti digitali scolastici per condividere materiali e partecipare ad attività collaborative; contribuisce alla produzione di documenti o presentazioni condivise; riconosce comportamenti scorretti nelle comunicazioni online; comprende che ciò che viene pubblicato o condiviso può lasciare una traccia digitale.
3. Creazione di contenuti digitali	Produrre e rielaborare semplici contenuti digitali utilizzando diversi linguaggi e strumenti.	Produce testi, presentazioni, immagini, audio o brevi video; modifica e rielabora contenuti esistenti; realizza semplici prodotti digitali individualmente o in gruppo; comprende che immagini, testi e materiali trovati online appartengono a qualcuno e inizia a citare la fonte utilizzata.
4. Sicurezza (Dati e Benessere)	Comprendere le principali regole per un utilizzo sicuro, responsabile ed equilibrato delle tecnologie.	Comprende l'importanza di password sicure; riconosce quali informazioni non devono essere diffuse online; utilizza immagini proprie e altrui con attenzione e rispetto; riconosce situazioni di rischio, messaggi

Area DigComp 3.0	Raccordo con i Campi di Esperienza (Normativa 2025)	Obiettivi Specifici e Attività Pratiche (Cosa fa l'alunno in classe V)
		inappropriati o comportamenti riconducibili al cyberbullismo e sa che deve rivolgersi a un adulto; riflette sui tempi di utilizzo dei dispositivi e sugli effetti delle tecnologie sul benessere personale; adotta comportamenti attenti anche all'impatto ambientale del digitale.
5. Problem solving e pensiero computazionale	Affrontare semplici problemi utilizzando strategie logiche e strumenti digitali adeguati; comprendere alcuni principi del pensiero computazionale.	Individua un problema e lo scompone in passaggi più semplici; costruisce e rappresenta sequenze di istruzioni; realizza semplici algoritmi; utilizza ambienti di programmazione visuale per creare animazioni, giochi o brevi storie interattive; sceglie, tra diversi strumenti digitali conosciuti, quello più adatto al compito da svolgere.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11-14 anni)

In linea con il Decreto Ministeriale n. 221 del 9 dicembre 2025, la progettazione delle competenze digitali nella scuola secondaria di primo grado adotta un approccio critico, analitico e pre-professionale, volto a trasformare lo studente da consumatore digitale a produttore etico e consapevole di cultura e tecnologia. La normativa promuove l'uso dei dispositivi come strumenti di indagine scientifica, espressione disciplinare avanzata ed esercizio attivo della cittadinanza. Le competenze previste dal framework europeo DigComp 3.0 si innestano in modo trasversale e interconnesso all'interno dei Curricoli Disciplinari e delle 33 ore annuali di Educazione Civica, fornendo agli studenti le chiavi interpretative per comprendere i meccanismi della società dell'informazione, dei dati e dell'Intelligenza Artificiale.

Declinazione delle Macroaree e Traguardi di Sviluppo

Il percorso formativo per i ragazzi dagli 11 ai 14 anni traduce le cinque aree del framework europeo attraverso sfide di realtà, indagini statistiche e compiti di cittadinanza attiva:

1. **Ricerca, valutazione e gestione di dati e informazioni:** Imparare a fare ricerche su Internet in modo efficace, sicuro e consapevole, sviluppando lo spirito critico per verificare le fonti (fact-checking), riconoscere le fake news e difendersi dalla disinformazione.

2. **Comunicazione, collaborazione e cittadinanza digitale:** Utilizzare in modo responsabile le piattaforme istituzionali per lo studio e il lavoro di gruppo. Applicare la Netiquette, prevenire il cyberbullismo, comprendere il valore dell'identità digitale e della gestione della propria privacy online.

3. **Creazione di contenuti digitali ed etica dell'IA:** Realizzare prodotti multimediali (testi, presentazioni, video, fogli di calcolo) nel rispetto del diritto d'autore. Comprendere le basi e il funzionamento dell'Intelligenza Artificiale generativa per utilizzarla come supporto nello studio in modo etico, critico e personalizzato.

4. **Sicurezza, benessere e rispetto dell'ambiente:** Imparare a proteggere dispositivi, dati personali e account da virus e truffe (phishing). Conoscere l'impatto ecologico del digitale (dall'impronta energetica dei server allo smaltimento dei rifiuti RAEE) e promuovere un uso equilibrato degli schermi.

5. **Pensiero computazionale, logica ed ecosistema dei media**: Sviluppare il pensiero logico attraverso il coding a blocchi e l'avvio alla robotica educativa. Comprendere la logica degli algoritmi che regolano i social media e le piattaforme di intrattenimento per passare da consumatori passivi a utenti consapevoli.

Obiettivi Generali

- Riconoscere se un'informazione online è affidabile, distinguendo le fonti sicure da quelle poco credibili o false.
- Proteggere i propri dati e la propria identità in rete, usando in modo sicuro le password, il cloud e le piattaforme della scuola.
- Usare tabelle, grafici e contenuti multimediali per spiegare idee, argomentare le proprie opinioni e risolvere problemi pratici.
- Creare piccoli programmi o robot capaci di eseguire comandi e risolvere compiti in modo automatico.

Area DigComp 3.0	Raccordo con i Campi di Esperienza (Normativa 2025)	Obiettivi Specifici e Attività Pratiche (Cosa fa l'alunno in classe Terza)
1. Alfabetizzazione su dati e informazioni	Tecnologia, Matematica e Approfondimento in tutte le discipline	**Ricerca avanzata e Fact-checking:** Saper pianificare strategie di ricerca complessa in rete usando operatori logici e parole chiave mirate. Valutare criticamente l'affidabilità delle fonti per identificare fake news, disinformazione e bias nei dati, archiviando e organizzando le informazioni in cloud o su dispositivi locali.
2. Comunicazione e collaborazione	Educazione Civica, Lingue Straniere e Lettere	**Cittadinanza digitale e Netiquette:** Utilizzare in modo responsabile gli strumenti di comunicazione e collaborazione sincrona e asincrona (es. e-mail istituzionale, piattaforme di e-learning, documenti condivisi). Gestire consapevolmente la propria identità digitale e la reputazione online, rispettando il diritto d'autore e le regole di comportamento formale in rete.
3. Creazione di contenuti digitali	Tecnologia, Arte e Immagine e Musica	**Produzione multimediale e Interazione con l'IA:** Progettare e realizzare artefatti digitali complessi e originali (es. presentazioni multimediali per l'Esame di Stato, video-editing, podcast, siti web). Utilizzare in modo consapevole e critico i sistemi di Intelligenza Artificiale generativa attraverso prompt efficaci per scopi di studio o creativi.
4. Sicurezza (Dati e Benessere)	Educazione Civica, Scienze e Scienze Motorie	**Cyber-consapevolezza e Digital Well-being:** Applicare strategie e strumenti di base per proteggere i propri dispositivi, account (es. password robuste, autenticazione a due fattori) e dati personali. Riconoscere i rischi psicofisici della rete (es. cyberbullismo, dipendenza da notifiche, FOMO) e saper applicare il principio di disconnessione volontaria per tutelare la salute e l'ambiente (impronta ecologica digitale).
5. Problem solving e pensiero computazionale	Asse STEM, Tecnologia e Matematica	**Coding formale, Algoritmi e Troubleshooting:** Risolvere problemi tecnologici di base modificando impostazioni o configurazioni. Creare e testare semplici programmi (a blocchi o con i primi comandi di testo) per far svolgere compiti alla tecnologia e risolvere problemi di logica e matematica.

SEZIONE 4: TRASVERSALITÀ E VERTICALITÀ CURRICOLARE

Un aspetto centrale del presente Curricolo digitale è la trasversalità: le competenze digitali non vengono intese come appannaggio di una singola disciplina o delegate a figure specialistiche, ma come competenze chiave da sviluppare all'interno di ogni ambito del sapere. Per questo motivo, tutti i docenti dell'Istituto sono chiamati a integrare progressivamente e con consapevolezza le dimensioni del digitale all'interno della propria didattica quotidiana. Non si tratta semplicemente di utilizzare strumenti tecnologici, ma di ripensare le metodologie, aprendo lo spazio dell'aula a nuove forme di collaborazione, di produzione, di riflessione critica e di cittadinanza attiva. Il docente diventa così facilitatore di esperienze digitali significative, capaci di stimolare l'apprendimento autentico, il pensiero divergente, la ricerca autonoma e la condivisione del sapere. In questo modo, il curricolo digitale non si limita a definire contenuti e obiettivi, ma attiva una cultura di istituto in cui il digitale è linguaggio comune, strumento di inclusione, occasione di pensiero e laboratorio di cittadinanza. In quest'ottica, la verticalità del curricolo risiede nel fatto che "non si fa la stessa cosa con strumenti diversi", ma si fa crescere progressivamente la qualità del giudizio (dall'esplorazione guidata al fact-checking avanzato), del comportamento (dalla regolazione del tempo all'esercizio consapevole della cittadinanza e della sicurezza) e la capacità di trasferire in modo flessibile ed etico tali competenze a contesti sempre nuovi e complessi.

SEZIONE 5: VALUTAZIONE

Il sistema di valutazione adottato nel presente Curriculum Digitale si fonda sul framework europeo DigComp, il quale mappa le competenze digitali attraverso una struttura gerarchica rigorosa: le 5 macro-aree di riferimento si articolano in 21 competenze specifiche, ciascuna sviluppata lungo 4 livelli progressivi di padronanza (Base, Intermedio, Avanzato, Altamente Specializzato). L'effettivo raggiungimento di tali livelli viene accertato e verificato attraverso i relativi learning outcomes (risultati di apprendimento), intesi come descrittori analitici che declinano in modo concreto e osservabile le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti che lo studente deve dimostrare di aver acquisito.

Di seguito le griglie verticali di valutazione delle competenze digitali basate sul Framework Europeo DigComp 3.0, declinate per la Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado.

TABELLA 1: SCUOLA DELL'INFANZIA

A questa età non si applicano i livelli numerici del framework ma la valutazione è qualitativa, basata sull'osservazione sistematica nei Campi di Esperienza.

Livello di sviluppo	Descrittore generale	Conoscenze (cosa riconosce)	Abilità (cosa sa fare con la guida)	Atteggiamenti (come si pone)
Iniziale	Mostra interesse per gli strumenti digitali ma richiede una guida continua e costante.	Identifica i principali strumenti digitali della sezione (PC, tablet, LIM).	Accende o interagisce con uno schermo touch solo se supportato passo-passo.	Accetta di interrompere l'uso del dispositivo quando richiesto dall'adulto
Intermedio	Utilizza i dispositivi all'interno di routine consolidate, rispettando le prime regole concordate.	Riconosce le funzioni base dei dispositivi (es. riprodurre un suono, disegnare).	Utilizza applicazioni educative e giochi didattici in modo autonomo dopo la spiegazione.	Condivide lo strumento con i compagni e rispetta i turni di utilizzo durante le attività.
Avanzato	Esplora le tecnologie in modo creativo e sa chiedere aiuto di fronte a un imprevisto.	Comprende che gli strumenti digitali servono per comunicare, giocare e imparare.	Trova soluzioni semplici (es. tornare alla schermata home) e crea contenuti digitali base (es. foto, disegni).	Dimostra consapevolezza che l'uso degli schermi deve essere limitato nel tempo.

TABELLA 2: SCUOLA PRIMARIA

Livello di sviluppo	Descrittore generale	Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)	Atteggiamenti (saper essere)
Iniziale	Esegue compiti semplici con guida costante	Sa che su internet si trovano informazioni e che esistono regole di comportamento.	Esegue operazioni digitali elementari (es. aprire un browser) solo sotto la diretta guida del docente.	Dimostra disponibilità a seguire le indicazioni del docente per un uso corretto della rete.
Base	Esegue in autonomia compiti ripetitivi	Identifica i principali strumenti per cercare informazioni e comunicare online.	Svolge compiti digitali semplici in autonomia se inseriti in contesti noti e ripetitivi.	Mostra attenzione nell'evitare comportamenti non corretti suggeriti dal docente.
Intermedio	Risolve problemi complessi in autonomia	Distingue tra diverse tipologie di file (immagini, testi) e canali di comunicazione base.	Organizza file digitali in cartelle e sa salvare i propri lavori in autonomia su indicazione.	Mostra sensibilità verso la tutela della propria privacy (es. non dare la password).
Avanzato	Piena autonomia e sicurezza operativa	Conosce le principali norme per evitare rischi informatici semplici e truffe base.	Risolve piccoli problemi pratici in autonomia (es. file non salvato) e produce testi o disegni digitali completi.	Collabora positivamente con i compagni nell'uso condiviso delle tecnologie.

TABELLA 3: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Livello di sviluppo	Descrittore generale	Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)	Atteggiamenti (saper essere)
Iniziale *voto 5-6*	Opera sotto guida costante	Riconosce l'esistenza delle regole di Netiquette, dei rischi di sicurezza (virus/phishing) e l'importanza del copyright.	Svolge ricerche web o produce documenti digitali di base solo se guidato passo-passo dal docente.	Accetta i regolamenti digitali della scuola ma necessita di controllo per l'applicazione.
Base *voto 7*	Opera con autonomia solo nei compiti di routine	Distingue i canali di comunicazione formali (email d'istituto) da quelli informali; conosce le impostazioni di privacy dei social.	Utilizza in autonomia gli strumenti del registro elettronico e di Classroom (invio compiti, allegati, formattazione testi).	Adotta un linguaggio corretto e consapevole delle conseguenze delle proprie azioni in rete.
Intermedio *voto 8-9*	Opera in autonomia e con senso critico	Sa come verificare l'attendibilità delle fonti (cross-checking); conosce le dinamiche del cyberbullismo e del benessere digitale.	Seleziona e archivia criticamente dati sul cloud; produce contenuti multimediali complessi (video, slide) riutilizzando risorse libere.	Promuove relazioni digitali positive, contrasta attivamente i linguaggi ostili ed evita la dipendenza da notifiche (FOMO).
Avanzato *voto 10*	Opera in totale autonomia e sicurezza, possiede capacità di problem solving e tutoring	Comprende a fondo l'impatto ambientale del digitale, le licenze d'uso (Creative Commons) e i concetti base di intelligenza artificiale.	Risolve piccoli imprevisti tecnici (software/hardware) in autonomia e agisce da peer-tutor guidando i compagni di classe.	Manifesta forte empatia digitale, inclusività nei gruppi online e un uso strettamente costruttivo della tecnologia.

SEZIONE 6: PIANO DI FORMAZIONE DEI DOCENTI E SVILUPPO PROFESSIONALE (DigCompEdu)

Visione Metodologica ed Efficacia Didattica

Consapevole che l'efficacia del Curricolo Digitale d'Istituto dipende direttamente dalla preparazione metodologica e pedagogica del corpo docente, la nostra scuola adotta come modello di riferimento per lo sviluppo professionale il quadro europeo DigCompEdu. Mentre il modello DigComp 3.0 orienta la definizione dei traguardi di apprendimento degli studenti, il DigCompEdu guida l'Istituto nella progettazione dei piani di formazione interni dedicati agli insegnanti. Questo approccio integrato garantisce che l'uso delle tecnologie da parte dei docenti non sia una semplice applicazione tecnica, ma un fattore di reale innovazione didattica, inclusione e personalizzazione degli apprendimenti, indispensabile per abilitare gli studenti agli obiettivi del curricolo.

Le Macroaree di Sviluppo Professionale Docenti

Il piano di formazione e auto-valutazione dei docenti del nostro Istituto si articola secondo le 6 aree di competenza del DigCompEdu:

- **Area 1. Coinvolgimento professionale**: Utilizzo dei canali digitali per la comunicazione istituzionale, la collaborazione tra colleghi, lo scambio di buone pratiche e la formazione continua.
- **Area 2. Risorse digitali**: Capacità di ricercare, selezionare criticamente, modificare e creare contenuti didattici digitali originali e accessibili, nel pieno rispetto delle licenze d'uso e del copyright.
- **Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento**: Progettazione e gestione di lezioni potenziate dal digitale, valorizzando l'apprendimento collaborativo degli studenti e l'uso di ambienti digitali integrati.
- **Area 4. Valutazione e monitoraggio**: Uso di strumenti digitali per una valutazione formativa, tempestiva e personalizzata, finalizzata a fornire feedback immediati e a monitorare i progressi dei singoli alunni.
- **Area 5. Valorizzazione degli studenti**: Impiego delle tecnologie per garantire una didattica inclusiva, flessibile e personalizzata, capace di supportare i bisogni educativi speciali (BES) e valorizzare le eccellenze.
- **Area 6. Favorire le competenze digitali degli studenti**: Azioni didattiche mirate a rendere gli alunni autonomi, creativi e critici nell'uso delle tecnologie, guidandoli direttamente verso i traguardi previsti dal DigComp 3.0.

Attraverso i percorsi formativi attivati sulla piattaforma ministeriale Scuola Futura e i laboratori formativi interni, l'Istituto promuove una crescita progressiva dei docenti lungo i livelli di competenza previsti dal framework (da Novizio A1 a Innovatore C2), garantendo una ricaduta diretta e di alta qualità nella didattica quotidiana.

SEZIONE 7: STRUMENTI E AMBIENTI DIGITALI

- Piattaforme cloud (Google Workspace).
- LIM, tablet, kit robotici.
- Biblioteca digitale condivisa e repository di materiali multimediali.

SEZIONE 8: INCLUSIONE E ACCESSIBILITÀ

- App e software compensativi personalizzati.
- Percorsi facilitati per studenti con BES/DSA.
- Accesso semplificato alle risorse digitali per ogni grado.