Protocollo 0016519/2025 del 15/10/202514:50:21

Curriculum Digitale d’Istituto

Premessa e contesto dell’Istituto

L’Istituto Comprensivo Marco d’Oggiono comprende otto plessi distribuiti sul territorio: due scuole dell’Infanzia (una con una sezione e una con due), cinque Scuole Primarie di diversa dimensione e una Scuola secondaria di I grado con 18 classi.
L’Istituto è dotato di un’infrastruttura tecnologica solida e diffusa: in tutte le classi di scuola Primaria e Secondaria sono presenti smartboard, ogni plesso dispone di un laboratorio di informatica, e la scuola secondaria è attrezzata con due carrelli di notebook, un laboratorio STEM con microscopi digitali, un laboratorio scientifico mobile e un’aula della creatività dotata di CRICUT, stampante 3D, registratore Zoom Q8 e dieci iPad con Apple Pencil e software Procreate.
Alla scuola primaria sono in uso kit LEGO Spike Essential e microscopi digitali, mentre le scuole dell’infanzia dispongono di tre kit LEGO Coding Express per attività di esplorazione e coding unplugged.

La scuola utilizza la piattaforma Google Workspace for Education, con gestione integrata di Classroom, Drive, Documenti, Moduli e Meet, affiancata da strumenti didattici complementari (Canva, BookCreator, Padlet, Genially, Scratch, Code.org).
La connettività è stabile e diffusa, e l’accesso alle app di terze parti è regolato in modo sicuro per garantire protezione e privacy degli studenti.

Le azioni previste dai Decreti Ministeriali 65/2023 e 66/2023 (PNRR – Missione 4 Istruzione e Ricerca) sono state completate, dotando la scuola di nuove strumentazioni e di un percorso formativo significativo per il personale docente.
Tuttavia, la rilevazione interna delle competenze digitali evidenzia un utilizzo eterogeneo delle tecnologie tra docenti e studenti, con pratiche innovative presenti ma non ancora sistematiche.
Anche la presenza di un’ampia percentuale di studenti con BES, DSA e NAI sottolinea l’importanza di sviluppare una cultura digitale inclusiva, capace di garantire pari opportunità di apprendimento e partecipazione.

Visione dell’Istituto

L’Istituto Comprensivo Marco d’Oggiono promuove un’idea di educazione digitale centrata sulla persona, in cui la tecnologia non è un fine, ma un mezzo di espressione, creatività e partecipazione consapevole.
In un contesto sociale e tecnologico in profonda trasformazione, segnato dall’intelligenza artificiale, dall’automazione e dalla robotica, la scuola intende formare cittadini capaci di comprendere, utilizzare e governare le tecnologie, riconoscendone le potenzialità e i limiti.

Il digitale è inteso come linguaggio trasversale e inclusivo, che attraversa tutte le discipline e consente agli alunni di comunicare, creare, collaborare e risolvere problemi in modi nuovi e

significativi.
L’obiettivo non è solo quello di sviluppare abilità tecniche, ma di costruire consapevolezza, responsabilità e pensiero critico: tre pilastri di una cittadinanza digitale attiva.

Profilo di competenza digitale in uscita

Il Curriculum Digitale d’Istituto definisce i traguardi di competenza che gli studenti dovrebbero raggiungere al termine dei diversi ordini di scuola, distinguendo fra livello ideale (orizzonte formativo) e livello realistico (minimo atteso), in coerenza con il quadro europeo DigComp 2.2.

Ordine di scuola	Competenze ideali	Competenze realistiche (minime attese)
Infanzia	Riconosce la tecnologia come parte dell’ambiente di vita quotidiano, esplora strumenti semplici per rappresentare e raccontare esperienze, comprende che il digitale può essere usato con misura e curiosità.	Osserva e descrive oggetti tecnologici, partecipa ad attività in cui la tecnologia è mediata dall’adulto (robotica unplugged, racconti interattivi, fotografie). Uso di schermi saltuario e sempre guidato.
Primaria	Utilizza strumenti digitali per ricercare, creare e comunicare in modo consapevole e collaborativo; sviluppa responsabilità nell’uso del digitale e capacità di proteggere dati e identità.	Usa strumenti digitali di base per scrivere, disegnare, cercare semplici informazioni e presentare lavori; partecipa a progetti digitali guidati e supervisionati; mostra curiosità e prudenza nell’uso della rete.
Secondaria I grado	Agisce in modo autonomo e critico nell’ambiente digitale; valuta fonti e contenuti, crea prodotti multimediali originali, comprende i principi di sicurezza, etica e cittadinanza digitale.	Utilizza in modo autonomo strumenti comuni e piattaforme scolastiche, organizza informazioni, produce contenuti semplici ma consapevoli, riconosce rischi e comportamenti scorretti, mostra curiosità verso IA e automazione.

Struttura del Curriculum Digitale

Il Curriculum Digitale è articolato in cinque aree di competenza, in coerenza con il quadro europeo DigComp 2.2:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risoluzione di problemi e pensiero computazionale

Per ciascuna area sono descritti:
- la progressione verticale infanzia–primaria–secondaria;
- due livelli di competenza (ideale e realistico);
- esempi concreti di attività e scenari didattici.

Il documento è pensato per essere chiaro, sintetico e fruibile: un punto di riferimento per i docenti nella progettazione verticale delle competenze digitali e uno strumento di comunicazione trasparente con le famiglie e il territorio.
Le aree possono essere integrate trasversalmente con Educazione civica digitale, STEM, creatività espressiva, inclusione e orientamento.

Curriculum Digitale d’Istituto – Mappa delle Competenze Digitali

Area 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

L’alfabetizzazione digitale riguarda la capacità di ricercare, comprendere, valutare e gestire informazioni provenienti da fonti digitali.
Nel contesto scolastico, questa competenza non si riduce all’uso tecnico degli strumenti, ma si traduce nella capacità di pensare criticamente, di selezionare ciò che è rilevante e di rappresentarlo in modo comprensibile.
Fin dalla scuola dell’infanzia, essa si sviluppa attraverso l’osservazione e la classificazione; nella primaria evolve in ricerca guidata e organizzazione dei contenuti; nella secondaria culmina nella valutazione consapevole delle fonti e nell’uso etico delle informazioni.
In un’epoca segnata dall’abbondanza dei dati e dalla diffusione dell’intelligenza artificiale, l’obiettivo realistico è formare studenti capaci non solo di trovare informazioni, ma di capirle, valutarle e usarle in modo responsabile.

Ordine di scuola	Competenza ideale (orizzonte formativo)	Competenza realistica (livello minimo atteso)	Esempi di attività o esperienze significative
Scuola dell’Infanzia	Riconosce che le informazioni possono essere rappresentate e comunicate con linguaggi diversi (immagini, suoni, simboli). Esplora e confronta le rappresentazioni digitali della realtà.	Osserva immagini, suoni o simboli prodotti digitalmente e li collega ad esperienze concrete (forme, colori, suoni). Sa distinguere ciò che vede “dal vero” da ciò che è rappresentato sullo schermo.	Giochi di classificazione e riconoscimento; racconti fotografici; confronto tra oggetto reale e immagine digitale; raccolta di suoni ambientali.

Scuola Primaria	Sa ricercare e comprendere informazioni digitali semplici, organizzarle in modo ordinato e comunicarle in forma visuale o testuale.	Utilizza un motore di ricerca o una piattaforma guidata per reperire informazioni; seleziona testi o immagini pertinenti e le rielabora in semplici presentazioni o mappe.	Ricerche guidate su temi disciplinari; creazione di schede informative o poster digitali; giochi per distinguere “fatto” e “opinione”; prime attività di data literacy (es. sondaggi di classe).
Scuola Secondaria di I grado	Ricerca, valuta criticamente e organizza informazioni provenienti da diverse fonti digitali. È in grado di verificare l’attendibilità delle fonti e di rispettare il diritto d’autore e la privacy.	Sa usare fonti multiple, organizzare informazioni in modo coerente e indicare la provenienza. Riconosce le fake news più evidenti e discute sull’affidabilità delle fonti.	Webquest, confronto tra siti informativi, creazione di infografiche e dossier digitali, attività di fact-checking, simulazioni sull’uso di strumenti di IA per la ricerca.

Area 2 – Comunicazione e collaborazione

La competenza di comunicazione e collaborazione digitale riguarda la capacità di interagire, partecipare e condividere in ambienti digitali, rispettando regole, ruoli e tempi.
A scuola, questa dimensione assume un valore educativo centrale: non si tratta solo di “scrivere o pubblicare online”, ma di imparare a comunicare in modo consapevole, rispettoso e cooperativo, utilizzando strumenti digitali per sostenere la relazione e l’apprendimento.
Nella scuola dell’infanzia questa competenza nasce dal dialogo e dal racconto condiviso; nella primaria si traduce in esperienze di comunicazione mediata dal docente, dove gli alunni sperimentano la collaborazione in piattaforme protette; nella secondaria si sviluppa la capacità di gestire relazioni e progetti collaborativi online, comprendendo diritti, doveri e responsabilità digitali.
In prospettiva, l’obiettivo è costruire una cittadinanza digitale attiva, empatica e responsabile.

Ordine di scuola	Competenza ideale (orizzonte formativo)	Competenza realistica (livello minimo atteso)	Esempi di attività o esperienze significative
Scuola dell'Infanzia	Comunica e collabora con i compagni utilizzando diversi linguaggi, anche digitali, per raccontare esperienze e costruire significati condivisi.	Partecipa a giochi e racconti collettivi nei quali l'insegnante usa strumenti digitali per documentare o riprodurre immagini e suoni. Comprende il valore della condivisione e dell'attesa del turno.	Registrazione di canti o suoni di gruppo, narrazioni fotografiche o sonore, creazione collettiva di un "libro delle emozioni digitali", robotica cooperativa unplugged.
Scuola Primaria	Utilizza strumenti digitali per comunicare e collaborare in modo rispettoso e sicuro. Sa riconoscere e applicare regole di comportamento corretto (netiquette) e contribuisce a progetti collettivi online.	Partecipa, sotto guida e supervisione del docente, ad attività di comunicazione digitale (messaggi, commenti, post) in ambienti protetti. Condivide materiali di lavoro o prodotti digitali con i compagni rispettando semplici regole di convivenza digitale.	Attività su Google Classroom, Padlet o BookCreator; lavori di gruppo supervisionati; produzione collettiva di presentazioni o racconti digitali; riflessione in classe sulla gentilezza online.
Scuola Secondaria di I grado	Collabora e comunica in modo autonomo, rispettoso e consapevole in ambienti digitali. Partecipa a progetti online, gestisce il lavoro di gruppo e rispetta la privacy e i ruoli.	Usa in autonomia piattaforme scolastiche per comunicare e collaborare in piccoli gruppi, adottando comportamenti corretti e riconoscendo situazioni di rischio o scorrettezza online.	Progetti collaborativi in cloud (Google Workspace), forum di discussione moderati, realizzazione di documenti condivisi, simulazioni di social network positivi, attività di peer tutoring digitale.

Area 3 – Creazione di contenuti digitali

La competenza nella creazione di contenuti digitali si riferisce alla capacità di produrre, modificare e integrare materiali digitali (testi, immagini, suoni, video, presentazioni, programmi, artefatti multimediali), esprimendo idee in modo personale e responsabile.
Per la scuola, questo significa promuovere il digitale come linguaggio espressivo e creativo, non come consumo passivo di contenuti.
Nella scuola dell'infanzia, la creazione passa attraverso esperienze sensoriali e manipolative in cui il digitale è una lente o uno strumento che amplifica l'esplorazione.
Nella primaria, la produzione digitale diventa guidata e condivisa, legata al racconto, alla documentazione e alla rappresentazione delle conoscenze.
Nella secondaria, infine, si sviluppa la capacità di progettare prodotti digitali autonomi e originali, nel rispetto delle norme di sicurezza e del diritto d'autore.
L'obiettivo realistico è far sì che ogni studente sappia esprimere se stesso attraverso la tecnologia, comprendendo che il digitale è una forma di linguaggio, non solo uno strumento.

Ordine di scuola	Competenza ideale (orizzonte formativo)	Competenza realistica (livello minimo atteso)	Esempi di attività o esperienze significative
Scuola dell'Infanzia	Usa strumenti tecnologici semplici per esprimere la propria creatività, documentare esperienze e narrare emozioni.	Partecipa, insieme al gruppo e con la guida dell'insegnante, alla creazione di immagini o suoni digitali. Riconosce che un suono o un'immagine può essere "creato" e non solo osservato.	Disegni digitali collettivi, collage di foto, registrazioni sonore, narrazioni aumentate, uso creativo dei robot educativi.
Scuola Primaria	Crea testi, immagini, presentazioni o video per rappresentare idee, esperienze o conoscenze, rispettando regole di sicurezza e diritto d'autore.	Produce, sotto guida e supervisione del docente, semplici contenuti digitali (testi, immagini, brevi video o presentazioni) legati a progetti di classe o interdisciplinari.	BookCreator, Google Slides, fumetti digitali, brevi video didattici, coding creativo con Scratch Jr o Spike Essential, documentazione digitale di esperienze.

Scuola Secondaria di I grado	Progetta e realizza contenuti digitali originali e significativi, utilizzando linguaggi multimediali differenti e strumenti di base o avanzati. Agisce nel rispetto delle norme sul copyright e sull'etica digitale.	Realizza, in modo guidato o autonomo, prodotti digitali coerenti con un obiettivo (presentazioni, video, podcast, grafici, codici semplici). Comprende l'importanza di citare le fonti e di usare contenuti liberi.	Podcast scolastico, video tutorial, infografica, giornale digitale, coding con Scratch o AppInventor, progetti artistici digitali con iPad o strumenti di grafica.

Area 4 – Sicurezza

La competenza sulla sicurezza digitale comprende la capacità di proteggere dispositivi, dati personali, identità e benessere nell'ambiente digitale.
A scuola, questo ambito si traduce nella costruzione di atteggiamenti di cura, attenzione e rispetto verso se stessi e gli altri, nel riconoscimento dei rischi e nell'apprendimento di comportamenti corretti.
Nella scuola dell'infanzia, la sicurezza è intesa come cura e responsabilità condivisa verso gli strumenti e le persone.
Nella primaria si struttura come consapevolezza di regole e rischi di base, sempre sotto la guida dell'adulto.
Nella secondaria evolve nella capacità di gestire in autonomia comportamenti corretti online, riconoscendo fake news, truffe, cyberbullismo e uso improprio dei dati personali.
L'obiettivo realistico è che ogni studente impari a proteggere sé stesso e gli altri, sviluppando un senso di responsabilità digitale e di cittadinanza etica.

Ordine di scuola	Competenza ideale (orizzonte formativo)	Competenza realistica (livello minimo atteso)	Esempi di attività o esperienze significative
Scuola dell'Infanzia	Comprende che la tecnologia va usata con rispetto, attenzione e cura verso sé, gli altri e gli oggetti.	Rispetta regole semplici: attende il proprio turno, non tocca strumenti senza permesso, si prende cura del	Gioco delle "regole del laboratorio", lettura di storie sui comportamenti corretti, costruzione del "patto della tecnologia gentile".

		materiale tecnologico.	
Scuola Primaria	Conosce i rischi principali dell'uso del digitale (tempo, privacy, rispetto degli altri) e applica semplici regole di sicurezza.	Agisce in ambienti digitali sotto supervisione del docente, riconoscendo comportamenti scorretti o rischiosi. Protegge dati personali elementari (password, immagini, informazioni private).	Giochi sul cyberbullismo, costruzione del "manifesto del buon uso", riflessione su fake news, storie illustrate sul rispetto digitale.
Scuola Secondaria di I grado	Agisce responsabilmente in rete, protegge i propri dati e quelli altrui, riconosce e contrasta rischi digitali (cyberbullismo, truffe, disinformazione).	Comprende le regole di sicurezza online, sa proteggere la propria identità digitale e riconoscere situazioni pericolose o non etiche.	Dibattiti e casi simulati, creazione di campagne di sensibilizzazione, giornate della sicurezza digitale, analisi critica dei social network.

Area 5 – Risoluzione di problemi e pensiero computazionale

Questa area comprende la capacità di identificare problemi, scomporli in passaggi logici e individuare strategie per risolverli, utilizzando strumenti digitali o approcci di pensiero computazionale.
È la competenza che collega il digitale al ragionamento, alla creatività e all'autonomia, sviluppando nel tempo flessibilità cognitiva e capacità di adattamento.
Nella scuola dell'infanzia, il pensiero computazionale nasce attraverso il gioco simbolico, la sequenza e la manipolazione.
Nella primaria si traduce in attività di coding guidato e problem solving collaborativo, mentre nella secondaria evolve nella capacità di progettare soluzioni digitali reali o simulate, comprendendo i fondamenti della programmazione e dell'automazione.
L'obiettivo realistico è che ogni studente impari ad affrontare situazioni nuove con metodo,

logica e creatività, usando la tecnologia come strumento per risolvere e non solo per eseguire.

Ordine di scuola	Competenza ideale (orizzonte formativo)	Competenza realistica (livello minimo atteso)	Esempi di attività o esperienze significative
Scuola dell'Infanzia	Affronta situazioni problematiche semplici individuando sequenze logiche e collaborando con i compagni per trovare soluzioni.	Segue e costruisce semplici sequenze (azioni, percorsi, ordini) attraverso gioco motorio o robotica unplugged.	Percorsi con Coding Express, giochi di sequenze e direzioni, attività "se… allora…", costruzioni con regole.
Scuola Primaria	Usa strategie logiche e strumenti digitali per esplorare, sperimentare e risolvere problemi concreti.	Partecipa, con guida del docente, ad attività di coding visuale, problem solving o simulazione digitale. Inizia a comprendere il concetto di istruzione e algoritmo.	Scratch Jr, Spike Essential, code.org, giochi di logica e percorsi STEM integrati alle discipline.
Scuola Secondaria di I grado	Applica strategie di pensiero computazionale per analizzare problemi complessi e progettare soluzioni digitali (programmi, modelli, simulazioni).	Utilizza strumenti di coding o robotica per risolvere problemi pratici; mostra autonomia nella progettazione e verifica di soluzioni.	Progetti di robotica con Spike Prime, coding con Scratch o AppInventor, simulazioni di IA generativa per analizzare problemi reali, challenge STEM di istituto.

Curriculum Digitale d’Istituto – Traguardi, Obiettivi e Abilità per Ordine di Scuola

Scuola dell’Infanzia

Area DigComp 2.2	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento	Abilità / comportamenti osservabili	Riferimenti disciplinari e continuità	Indicazioni metodologiche
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Riconosce che le informazioni possono essere rappresentate con immagini, suoni e simboli, e ne comprende il significato nel contesto dell’esperienza.	Inizia a osservare e descrivere immagini e suoni digitali; sa distinguere un oggetto reale dalla sua rappresentazione; usa simboli o segni per raccontare.	Osserva, confronta, racconta e classifica; indica somiglianze e differenze; partecipa a giochi di riconoscimento.	Campi di esperienza: Immagini, suoni, colori – I discorsi e le parole. Continuità con la primaria: primo approccio alla ricerca e organizzazione di informazioni.	Usare brevi momenti di esplorazione collettiva. Prediligere la verbalizzazione e il confronto. Evitare tempi prolungati davanti agli schermi.
2. Comunicazione e collaborazione	Comunica e collabora nel gruppo utilizzando linguaggi diversi, anche con supporto digitale, per raccontare e condividere esperienze.	Inizia a usare strumenti semplici per raccontare insieme agli altri; partecipa alla costruzione collettiva di un prodotto (es. racconto	Espone le proprie idee, ascolta quelle altrui, riconosce il turno di parola, partecipa a giochi di cooperazione.	Campi di esperienza: Il sé e l’altro – Immagini, suoni, colori. Continuità: collaborazione in ambienti digitali	Attività sempre collettive; uso del digitale come mezzo di documentazione condivisa; supporto costante dell’adulto.

		sonoro o fotografico).		guidati nella primaria.	
3. Creazione di contenuti digitali	Esprime la propria creatività attraverso strumenti digitali semplici o misti (analogici e digitali) per documentare esperienze e narrazioni.	Inizia a partecipare alla creazione di immagini o suoni digitali; contribuisce a rappresentare esperienze del gruppo.	Mostra curiosità verso strumenti tecnologici, propone idee, sceglie immagini o suoni per rappresentare situazioni.	Campi di esperienza: Immagini, suoni, colori – Il corpo e il movimento. Continuità: produzione di contenuti guidati nella primaria.	Alternare esperienze reali e digitali; valorizzare la componente manipolativa; evitare attività individuali prolungate.
4. Sicurezza	Riconosce che la tecnologia va usata con rispetto, attenzione e cura.	Inizia a comprendere e rispettare semplici regole sull'uso di strumenti digitali: attende il turno, manipola con cura, chiede permesso.	Rispetta regole condivise, collabora alla cura degli strumenti, riconosce comportamenti corretti e scorretti.	Campi di esperienza: Il sé e l'altro. Continuità: prime forme di cittadinanza digitale nella primaria.	Introdurre le regole in modo ludico; costruire un "patto tecnologico" con immagini e simboli; supervisionare sempre l'uso.
5. Risoluzione di problemi e pensiero computazionale	Affronta situazioni problematiche semplici, individua sequenze logiche e collabora per trovare soluzioni.	Inizia a riconoscere e riprodurre sequenze (azioni, percorsi, suoni); sperimenta regole e variazioni.	Ordina, prevede, verifica; segue percorsi, corregge errori; collabora alla costruzione di una sequenza.	Campi di esperienza: La conoscenza del mondo – Il corpo e il movimento. Continuità: attività di coding e problem solving	Attività unplugged, corporee e manipolative; uso di robot semplici (es. Coding Express); valorizzare la dimensione di gioco e scoperta.

				nella primaria.	

Scuola Primaria

Area DigComp 2.2	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento	Abilità / comportamenti osservabili	Riferimenti disciplinari e continuità	Indicazioni metodologiche
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Ricerca, comprende e organizza informazioni provenienti da fonti digitali, selezionando quelle pertinenti al proprio scopo di apprendimento.	- Inizia a usare motori di ricerca guidati o piattaforme selezionate. - Sa distinguere informazioni attendibili da contenuti casuali. - Organizza dati in mappe, schede o tabelle digitali.	Usa strumenti di ricerca e raccolta dati; individua parole chiave; distingue testi e immagini rilevanti; riorganizza contenuti.	Italiano, Tecnologia, Storia, Geografia, Scienze. Continuità: sviluppo della capacità critica nella secondaria.	Attività sempre guidate; lavorare in coppia o piccolo gruppo; fornire modelli visivi; introdurre criteri di selezione delle fonti.
2. Comunicazione e collaborazione	Comunica e collabora in ambienti digitali protetti in modo rispettoso, sicuro e costruttivo, contribuendo alla realizzazione di prodotti condivisi.	- Partecipa a spazi digitali scolastici (Classroom, Padlet, BookCreator). - Sa rispettare la netiquette e riconosce comportamenti corretti. - Collabora alla	Condivide materiali; risponde in modo pertinente; rispetta i tempi e i ruoli; applica regole di comportamento online; riconosce situazioni di rischio.	Italiano, Educazione civica, Arte e immagine, Musica. Continuità: comunicazione autonoma e consapevole nella secondaria.	Lavori di gruppo supervisionati; uso di piattaforme chiuse e sicure; attività di riflessione collettiva sulle regole digitali.

		creazione di contenuti collettivi digitali.			
3. Creazione di contenuti digitali	Crea e rielabora testi, immagini, suoni o video per rappresentare idee, esperienze o conoscenze in modo creativo e personale.	- Utilizza software o app per produrre semplici presentazioni, poster, video o testi multimediali. - Inizia a comprendere il concetto di copyright e riuso responsabile dei contenuti.	Crea prodotti coerenti e comprensibili; usa strumenti digitali in modo espressivo; cita o riconosce la fonte dei materiali; mostra cura estetica e rispetto delle regole.	Arte e immagine, Tecnologia, Italiano, Musica, Educazione civica. Continuità: progettazione autonoma di prodotti digitali nella secondaria.	Fornire strumenti semplici e intuitivi; proporre compiti autentici; alternare lavoro analogico e digitale; valorizzare la dimensione creativa.
4. Sicurezza	Riconosce comportamenti corretti e sicuri nell'uso delle tecnologie digitali e agisce nel rispetto di sé e degli altri.	- Comprende i rischi legati alla condivisione di dati personali e immagini. - Applica le principali regole di sicurezza online. - Sa chiedere aiuto in caso di problemi digitali.	Protegge la propria identità digitale; rispetta la privacy altrui; segnala comportamenti inappropriati; mostra responsabilità nell'uso di strumenti condivisi.	Educazione civica, Italiano, Religione, Tecnologia. Continuità: cittadinanza digitale responsabile nella secondaria.	Trattare la sicurezza attraverso storie, giochi e discussioni guidate; simulare situazioni tipiche; mantenere un linguaggio accessibile.

5. Risoluzione di problemi e pensiero computazionale	Utilizza strategie logiche e strumenti digitali per esplorare, sperimentare e risolvere problemi reali o simulati.	- Inizia a comprendere i concetti di sequenza, ciclo, condizione. - Usa strumenti di coding visuale o robotica educativa per risolvere compiti. - Riflette sugli errori come occasione di apprendimento.	Segue e costruisce sequenze; sperimenta e corregge; collabora alla risoluzione di problemi; descrive le strategie utilizzate.	Matematica, Tecnologia, Scienze, Educazione civica (pensiero logico e STEM). Continuità: progettazione e simulazione nella secondaria.	Usare ambienti visuali (Scratch, Spike Essential, Code.org); lavorare in coppia; favorire l'autocorrezione; proporre sfide graduali.

Scuola Secondaria di I grado

Area DigComp 2.2	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento	Abilità / comportamenti osservabili	Riferimenti disciplinari e continuità	Indicazioni metodologiche

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Ricerca, valuta criticamente e utilizza informazioni digitali provenienti da diverse fonti, rispettando principi di attendibilità, copyright e privacy.	- Usa strategie di ricerca avanzata e motori di ricerca consapevoli. - Valuta la credibilità delle fonti e confronta più punti di vista. - Rielabora le informazioni in mappe, sintesi o infografiche.	Seleziona fonti affidabili; cita correttamente le origini; distingue fatti da opinioni; organizza e presenta i dati con chiarezza.	Italiano, Storia, Geografia, Tecnologia, Scienze. Continuità: competenze di studio e cittadinanza digitale nella scuola superiore.	Introdurre il concetto di 'verifica delle fonti'; attività di fact-checking; integrazione con educazione ai media e IA generativa (ricerca assistita).
2. Comunicazione e collaborazione	Partecipa in modo attivo, rispettoso e responsabile a spazi di comunicazione digitale, collaborando a progetti collettivi e contribuendo alla costruzione di contenuti.	- Utilizza piattaforme scolastiche e ambienti cloud per la collaborazione. - Applica regole di comunicazione consapevole e rispetta la netiquette. - Riflette sull'impatto delle proprie interazioni digitali.	Comunica con linguaggio adeguato; gestisce in modo etico i materiali condivisi; assume ruoli diversi nel gruppo di lavoro; promuove la cooperazione.	Italiano, Educazione civica, Tecnologia, Arte, Musica. Continuità: competenze comunicative e relazionali per la cittadinanza digitale attiva.	Guidare all'uso di piattaforme collaborative (Drive, Classroom, forum interni); supervisionare i processi di gruppo; analizzare casi reali di comunicazione online.

3. Creazione di contenuti digitali	Crea, progetta e pubblica contenuti digitali originali e coerenti con finalità comunicative, artistiche o scientifiche, nel rispetto delle regole di sicurezza ed etica digitale.	- Utilizza strumenti di produzione multimediale (video, podcast, grafica, app). - Comprende e applica le norme su copyright, licenze e privacy. - Integra diversi linguaggi (testo, immagine, suono, codice).	Realizza prodotti coerenti e significativi; combina linguaggi diversi; mostra consapevolezza etica e tecnica; valuta l'efficacia comunicativa del proprio lavoro.	Arte e immagine, Tecnologia, Italiano, Musica, Scienze. Continuità: competenze di progettazione e comunicazione per la scuola superiore.	Offrire libertà progettuale con cornici chiare; valorizzare la creatività; prevedere revisione e peer feedback; introdurre strumenti IA per editing e supporto alla scrittura.
4. Sicurezza	Adotta comportamenti responsabili e sicuri in rete, riconosce rischi digitali e agisce nel rispetto della propria identità e di quella altrui.	- Identifica rischi (cyberbullismo, phishing, fake news). - Protegge dati personali e credenziali. - Comprende l'impatto etico e psicologico delle interazioni digitali.	Applica regole di sicurezza; segnala comportamenti scorretti; rispetta la privacy; contribuisce a un clima digitale sano e rispettoso.	Educazione civica, Religione, Italiano, Tecnologia, Scienze umane. Continuità: cittadinanza digitale e benessere online nella scuola superiore.	Inserire moduli su "Benessere digitale" e "Etica online"; simulare casi reali; collaborare con esperti esterni; riflettere sulle emozioni e sui rischi digitali.

5. Risoluzione di problemi e pensiero computazionale	Applica strategie logiche e strumenti di programmazione o simulazione per risolvere problemi complessi e comprendere processi automatizzati.	- Usa ambienti di coding o robotica (Scratch, Spike Prime, AppInventor). - Progetta soluzioni digitali (giochi, simulazioni, automazioni). - Analizza e spiega i passaggi logici della soluzione adottata.	Pianifica, testa, corregge e ottimizza soluzioni; lavora in team; riflette sui propri errori; collega il digitale a situazioni reali.	Matematica, Tecnologia, Scienze, Educazione civica. Continuità: competenze STEM e pensiero algoritmico nella scuola superiore.	Proporre progetti laboratoriali e challenge; favorire la riflessione sul processo; introdurre principi base di IA e automazione; promuovere la documentazione del percorso.

Valutazione e Portfolio

Principi della valutazione delle competenze digitali

La valutazione delle competenze digitali, all'interno del Curriculum Digitale d'Istituto, ha finalità formative e orientative. Essa non si esprime attraverso un voto o una voce autonoma in pagella, ma costituisce un processo continuo di osservazione, riflessione e documentazione. La competenza digitale è considerata trasversale e collegiale: ogni disciplina contribuisce al suo sviluppo, ma la valutazione complessiva è di competenza del Consiglio di Classe. Il riferimento è il Quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini – DigComp 2.2, che descrive otto livelli di padronanza e cinque aree di competenza. La valutazione è strettamente connessa ai traguardi di Educazione Civica, in particolare alla cittadinanza digitale e alla sicurezza online, senza tuttavia costituire un'integrazione formale. L'Istituto promuove una valutazione autentica, centrata su comportamenti e prodotti significativi e accompagnata da riflessione metacognitiva, soprattutto nella scuola secondaria di I grado.

Strumenti di osservazione e documentazione

La valutazione delle competenze digitali si realizza attraverso strumenti condivisi che consentono di osservare e descrivere i progressi degli alunni nel tempo. Le rubriche di osservazione comuni, basate sulle cinque aree del DigComp 2.2, descrivono comportamenti osservabili articolati secondo la scala a otto livelli del framework europeo, raggruppati in

quattro macro-livelli scolastici (Iniziale – Base – Intermedio – Avanzato). Le rubriche hanno funzione di osservazione condivisa, rilevazione periodica e orientamento per la progettazione didattica. Nella scuola secondaria di I grado si promuovono anche schede di riflessione metacognitiva per favorire la consapevolezza dell'alunno nel proprio percorso digitale.

Tabella di corrispondenza livelli DigComp / Livelli scolastici

Livello DigComp	Descrizione sintetica	Corrispondenza livello scolastico	Indicazioni per la lettura didattica
0 – Pre-esistente	Nessuna competenza riconoscibile; non utilizza il digitale o lo fa in modo non intenzionale.	Iniziale (basso)	Ha bisogno di guida costante; esplora strumenti solo se accompagnato.
1 – Foundation A	Usa strumenti digitali semplici con guida diretta; riconosce funzioni basilari.	Iniziale (alto)	Esegue operazioni elementari con supporto del docente.
2 – Foundation B	Svolge compiti semplici in contesti familiari con minima autonomia.	Base (basso)	Utilizza strumenti noti in situazioni note; riconosce regole di base.
3 – Intermediate A	Applica competenze digitali in modo autonomo in compiti ben definiti.	Base (alto)	Dimostra autonomia parziale; necessita di guida per compiti nuovi.
4 – Intermediate B	Adatta strategie digitali a situazioni variabili; risolve problemi noti.	Intermedio (basso)	È in grado di scegliere strumenti adatti e lavorare con responsabilità.
5 – Advanced A	Agisce in modo autonomo e critico in ambienti	Intermedio (alto)	Mostra padronanza sicura; applica

	complessi; guida altri.		strategie digitali consapevoli.
6 – Advanced B	Integra il digitale in modo strategico e creativo; migliora processi.	Avanzato (basso)	Innovativo e consapevole; collega il digitale alla progettualità.
7 -Highly Specialised	Analizza, valuta e crea soluzioni digitali complesse; innovatore.	Avanzato (alto)	Riflette criticamente e contribuisce alla cultura digitale collettiva.

Rubrica comune di competenza digitale (basata su DigComp 2.2)

La rubrica comune rappresenta lo strumento condiviso di osservazione e valutazione formativa. Ogni area DigComp è descritta attraverso quattro livelli di padronanza progressiva, in termini di autonomia, consapevolezza e complessità.

Area DigComp 2.2	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Riconosce semplici informazioni digitali con guida.	Ricerca informazioni in ambienti noti.	Organizza e valuta informazioni da fonti diverse.	Valuta criticamente e integra dati in sintesi personali.
Comunicazione e collaborazione	Usa strumenti digitali con guida del docente.	Partecipa a scambi digitali rispettosi.	Collabora in ambienti digitali protetti.	Comunica in modo efficace e responsabile in contesti diversi.
Creazione di contenuti digitali	Produce contenuti semplici con guida.	Crea testi o immagini digitali con regole di base.	Integra linguaggi diversi per creare contenuti coerenti.	Progetta e realizza prodotti digitali originali e complessi.

Sicurezza	Riconosce la necessità di usare strumenti con cura.	Applica regole di sicurezza se guidato.	Protegge dati personali e rispetta la privacy.	Promuove comportamenti corretti e strategie di tutela.
Risoluzione di problemi e pensiero computazionale	Segue istruzioni per compiti guidati.	Applica strategie logiche elementari.	Analizza situazioni e propone soluzioni digitali.	Progetta soluzioni innovative con strumenti digitali avanzati.

Piano di Attuazione e Monitoraggio

Il Piano di Attuazione e Monitoraggio definisce le modalità con cui l'Istituto garantisce la piena realizzazione, il controllo e l'aggiornamento del Curriculum Digitale. L'attuazione è coordinata dal Team per l'Innovazione Digitale e dall'Animatore Digitale, in collaborazione con il Dirigente Scolastico, lo staff e le figure di sistema. In questa fase non vengono assegnati compiti rigidi ma si favorisce una governance flessibile, in grado di adattarsi ai cambiamenti tecnologici e organizzativi.

Governance e ruoli

Il Team Digitale coordina l'attuazione del curriculum e cura la relazione annuale sullo stato di avanzamento. Il Dirigente Scolastico e lo staff supervisionano il processo e promuovono azioni di sostegno e formazione. I Consigli di Classe o i team docenti contribuiscono alla raccolta di evidenze e all'analisi dei risultati.

Pianificazione annuale

È previsto un monitoraggio annuale del percorso di attuazione, accompagnato da un aggiornamento del documento, vista la rapida evoluzione delle tecnologie. Il monitoraggio avviene nel mese di maggio e comprende una relazione sintetica del Team Digitale. Al termine dell'anno scolastico, si effettua anche una rilevazione dei fabbisogni formativi del personale, utile per programmare l'anno successivo.

Formazione e accompagnamento

Dopo il completamento delle attività formative del PNRR DM 66/2023, l'Istituto ritiene fondamentale mantenere un impegno costante nella formazione digitale. Sono previste iniziative annuali d'Istituto dedicate alla continuità verticale e alla condivisione di buone pratiche tra ordini di scuola.

Monitoraggio e revisione

Ogni anno si realizza una revisione leggera del Curriculum Digitale, se necessario, che anticipa la revisione triennale collegata al PTOF. Il monitoraggio tiene conto dei risultati raggiunti, delle pratiche didattiche osservate e dei bisogni emergenti. L'analisi di impatto e le eventuali proposte di modifica vengono discusse nel Collegio dei Docenti.

5.5 – Verifica delle competenze digitali da parte del Consiglio di Classe

La verifica delle competenze digitali è un momento collegiale di sintesi che consente di riconoscere, in modo condiviso e documentato, il livello di padronanza raggiunto da ciascun alunno in riferimento alle cinque aree del DigComp 2.2.

a) Raccolta e documentazione delle evidenze

Durante l'anno scolastico, ogni docente può segnalare – anche in forma sintetica – evidenze di competenza digitale emerse durante le proprie attività disciplinari o interdisciplinari (es. capacità di ricerca, collaborazione online, produzione di contenuti, uso consapevole degli strumenti, applicazione di strategie di problem solving). Le osservazioni vengono registrate in documenti condivisi online, predisposti dal Team Digitale e messi a disposizione di tutti i docenti della classe. Tali file consentono di raccogliere progressivamente le informazioni, evitando la dispersione dei dati e agevolando la successiva sintesi collegiale.

b) Preparazione e sintesi del Consiglio di Classe

Il documento di sintesi viene predisposto prima degli scrutini finali, sulla base delle osservazioni raccolte nel corso dell'anno. Durante il confronto di fine anno, il Consiglio di Classe:

1. Analizza le evidenze documentate dai docenti;
2. Confronta i comportamenti osservati con i descrittori della rubrica comune d'Istituto;
3. Attribuisce, per ciascuna area DigComp, un livello di padronanza (Iniziale – Base – Intermedio – Avanzato);
4. Formula un giudizio sintetico complessivo della competenza digitale dello studente.

Il documento, già predisposto e compilato collegialmente, consente di razionalizzare i tempi e favorire un confronto più efficace durante gli scrutini.

c) Scheda di sintesi del Consiglio di Classe

Per uniformare le procedure, l'Istituto mette a disposizione un modello di scheda standardizzata (allegata al presente Curriculum), che riporta:

- le cinque aree del DigComp 2.2;
- i quattro livelli di padronanza;
- uno spazio per eventuali evidenze o annotazioni qualitative.

La scheda viene compilata dal Consiglio di Classe prima degli scrutini e conservata digitalmente in archivio condiviso, coordinato dal Team Digitale. Il livello complessivo espresso nella scheda potrà essere utilizzato come riferimento per la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.

d) Continuità e revisione

Le schede raccolte annualmente costituiscono una base dati evolutiva per il monitoraggio longitudinale delle competenze digitali. Il Team Digitale si occupa della revisione annuale degli strumenti e può proporre griglie o modelli più specifici, in base ai bisogni emersi e all'evoluzione tecnologica.