



I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Introduzione

La trasformazione digitale che caratterizza la società contemporanea richiede alla scuola un ruolo sempre più strategico e consapevole. Le tecnologie influenzano in modo significativo il modo in cui i giovani di oggi comunicano, apprendono, si informano e costruiscono relazioni, diventando parte integrante della loro esperienza quotidiana. In questo scenario, la scuola è chiamata a garantire un'educazione digitale solida, inclusiva e orientata alla cittadinanza, guidando gli studenti verso un uso consapevole, critico, creativo e responsabile degli strumenti digitali. Il Curricolo Digitale dell'Istituto nasce come documento programmatico condiviso, volto a definire un percorso strutturato, verticale e coerente per lo sviluppo delle competenze digitali, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Esso intende sostenere un processo educativo che permetta agli alunni di acquisire non solo abilità tecniche, ma soprattutto competenze di cittadinanza digitale, indispensabili per partecipare attivamente alla vita culturale, sociale e professionale della comunità. Un curriculum digitale comune offre ai docenti una cornice di riferimento chiara e aggiornata, favorendo una progettazione condivisa, coerente e inclusiva, e garantendo continuità educativa tra i diversi ordini di scuola. Attraverso un approccio integrato e trasversale, il documento intende assicurare pari opportunità di accesso alle competenze digitali, valorizzare le differenze individuali e promuovere la partecipazione attiva di tutti gli studenti, anche attraverso l'uso di strumenti digitali accessibili, flessibili e personalizzabili. L'Istituto riconosce il potenziale trasformativo del digitale e si impegna a integrarlo nei processi di insegnamento e apprendimento come risorsa educativa, culturale e sociale. Il presente Curricolo Digitale rappresenta pertanto una scelta culturale e pedagogica condivisa, orientata a formare cittadini competenti, responsabili e consapevoli, capaci di affrontare con autonomia, spirito critico e senso etico le sfide del presente e del futuro.

Riferimenti Normativi

Il DigComp 3.0 è l'aggiornamento 2024 del Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini, pubblicato dal Joint Research Centre della Commissione Europea. È lo strumento di riferimento per leggere e affrontare i cambiamenti portati dall'intelligenza



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B - Sito web: www.isclucianiap.edu.it



artificiale, dalla disinformazione e da un digitale sempre più pervasivo.

Il Curricolo Digitale d'Istituto si fonda su un quadro normativo nazionale ed europeo che ne garantisce coerenza e legittimità:

- Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) – Legge 107/2015, art. 1, commi 56-61, in particolare Azione 15, che promuove la stesura, sperimentazione e diffusione dei curricoli digitali integrati nella progettazione didattica; art. 1 c. 7 lett. h: *sviluppo delle competenze digitali e del pensiero computazionale come obiettivi prioritari*. D.M. 851/2015 – *Piano Nazionale Scuola Digitale: innovazione degli ambienti e formazione del personale*.
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione (MIUR, 2012) e Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (MIUR, 2018); approccio digitale e scientifico come dimensioni trasversali.
- Linee guida per l'Educazione Civica (Legge 92/2019), con riferimento alla cittadinanza digitale. - DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework (2025), JRC – Commissione Europea e DigComp 2.2; D.M. 35/2020: cittadinanza digitale come nucleo obbligatorio, con richiami diretti al DigComp.
- Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, in particolare gli obiettivi: 4. *Istruzione di Qualità* e 10. *Riduzione delle disuguaglianze*;

Ulteriori riferimenti normativi e di indirizzo che concorrono alla definizione del Curricolo Digitale d'Istituto sono:

- Il DPR 275/1999 sull'autonomia scolastica;
- Il D.Lgs. 62/2017 sulla valutazione delle competenze, il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza – Missione 4 Istruzione e Ricerca;
- Legge 104/1992 e D.Lgs. 66/2017
- Il Piano Scuola 4.0 (DM 161/2022), i decreti ministeriali 65/2023 e 66/2023;
- I quadri europei DigCompEdu e la Raccomandazione del Consiglio UE del 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Questi riferimenti costituiscono la cornice entro cui il curricolo digitale si sviluppa, garantendo all'Istituto un percorso allineato alle politiche educative nazionali ed europee.

Firmato digitalmente da Dott.ssa CIMICA ELVIA



I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



altri riferimenti normativi sono:

- *Raccomandazione del Consiglio UE del 22 maggio 2018*: inserisce la competenza digitale tra le 8 competenze chiave europee.
- *DigComp 2.2 e DigComp 3.0, JRC 2022-2024*: definiscono 21 competenze digitali in 5 aree e 8 livelli. Il 3.0 integra IA, dati, benessere digitale e sostenibilità.
- *Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027* della Commissione Europea: promuove competenze digitali di base e avanzate per tutti gli studenti.
- *Linee guida per le discipline STEM, D.M. 184/2023*: potenziare l'approccio interdisciplinare e laboratoriale STEAM dalla Scuola dell'Infanzia alla Secondaria, con uso consapevole delle tecnologie digitali.
- *PNRR, Investimento 3.2 “Scuola 4.0” e 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi”*: ambienti innovativi e potenziamento STEM e multilinguismo, in coerenza con i framework europei.

Dal DigComp 3.0 all'articolazione del curricolo digitale d'Istituto

Adottare il DigComp 3.0 significa rispondere alle norme e dare a ogni alunno, dai 3 ai 14 anni, strumenti concreti per capire e agire nel presente. Un Istituto che adotta il DigComp 3.0 costruisce un patto educativo forte. Riduce il divario digitale tra alunni. Previene i rischi invece di inseguirli. Prepara i ragazzi a scelte consapevoli nelle superiori e oltre. E dimostra alle famiglie che la scuola c'è, aggiornata e presente, sui temi che davvero contano nel loro ruolo educativo. Il digitale non è il futuro. È il presente dei nostri alunni. Con il DigComp 3.0 scegliamo di abitarlo insieme, con regole chiare, strumenti adeguati e fiducia reciproca.

Per i nostri alunni: trasformano l'uso quotidiano del digitale in competenza. Con le Linee Guida STEM D.M. 184/2023, il digitale diventa il linguaggio con cui esplorano scienza, arte e matematica. Imparano a usare sensori per un esperimento, a programmare un robot che risolve un



I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



problema reale, a verificare una notizia con strumenti di fact checking. È competenza digitale applicata, non teoria.

Per le famiglie: il DigComp 3.0 e l’approccio STEAM danno un senso chiaro a ciò che si fa a scuola. Il tablet non è solo gioco ma strumento per creare un podcast, misurare l’inquinamento del quartiere, disegnare in 3D. Negli incontri formativi previsti dal PNSD mostriamo come queste attività sviluppino pensiero critico e proteggono dai rischi online. La famiglia diventa parte del percorso, come chiede il patto di corresponsabilità.

Per i docenti: DigComp 3.0 e Linee Guida STEM sono due facce della stessa medaglia. Il D.M. 184/2023 chiede di superare la lezione frontale con compiti di realtà e metodologia laboratoriale. Il DigComp ci dice quali competenze digitali attivare in quei compiti. Una UDA su orto scolastico con sensori IoT tocca l’area 5 del DigComp “Risolvere problemi” e contemporaneamente sviluppa competenze STEM. Le rubriche del DigComp aiutano a osservare e valutare, come previsto dalle Linee Guida per la valutazione.

Il Curricolo Digitale dell’Istituto **Continuità verticale**

La continuità tra infanzia, primaria e secondaria di primo grado si realizza attraverso:

- progettazione condivisa tra docenti;
- progressione graduale delle competenze;
- utilizzo di strumenti comuni;
- costruzione di e-portfolio degli alunni;

monitoraggio annuale dei risultati. assume come riferimento principale il DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework (Fifth Edition, 2025), sviluppato dal Joint Research Centre della Commissione Europea. Si tratta della cornice più aggiornata e autorevole per definire le competenze digitali che ogni cittadino deve possedere per partecipare in modo consapevole, attivo e responsabile alla vita della comunità, contribuendo in maniera critica e costruttiva ai contesti sociali, culturali e civici della società contemporanea. Il DigComp 3.0 rappresenta la meta formativa verso cui si orienta la scuola italiana, offrendo un modello chiaro e condiviso per accompagnare bambini e ragazzi nella complessità del mondo digitale. Il curriculum digitale è orientato a ridurre le barriere all’apprendimento mediante strumenti digitali accessibili e personalizzabili, valorizzando le differenze e le potenzialità di tutti gli studenti.



I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



La sua adozione consente all’Istituto di progettare un curriculum coerente, inclusivo e progressivo.

Obiettivi e priorità del DigComp 3.0

Con il passaggio dal DigComp 2.2 al DigComp 3.0, il quadro europeo delle competenze digitali si evolve significativamente, rispondendo ai cambiamenti degli ultimi anni negli ambienti digitali e nei contesti educativi. Se il DigComp 2.2 poneva l’accento sull’uso degli strumenti digitali e sulle abilità operative con il DigComp 3.0 amplia la prospettiva, ponendo al centro la formazione del cittadino digitale. Le competenze digitali diventano trasversali, includendo:

- partecipazione consapevole alla vita comunitaria,
- benessere digitale,
- responsabilità etica,
- pensiero critico.

Inoltre, l’Intelligenza Artificiale è integrata come elemento strutturale dell’alfabetizzazione digitale, non più come semplice tecnologia accessoria. Implicazioni per la scuola del primo ciclo:

- Si passa dall’uso consapevole delle tecnologie alla comprensione critica dei sistemi digitali.
- Gli studenti vengono accompagnati in un percorso graduale e coerente, adeguato alle diverse età.
- L’approccio è in linea con le nuove sfide educative e con le indicazioni europee, promuovendo una cittadinanza digitale attiva, consapevole e responsabile.

Le Cinque Aree di Competenza del DigComp 3.0

Il Curriculum Digitale IC è strutturato attorno alle cinque aree di competenza aggiornate, che rappresentano i pilastri per lo sviluppo della cittadinanza digitale.



Aree di Competenza

AREE	DESCRITTORI	
1. Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni  cercare dati scientifici affidabili per un progetto STEAM. Alunni che distinguono fonti, famiglie che capiscono il metodo, docenti che insegnano l'attendibilità. Per l'alunno significa non cadere nelle fake news. Per la famiglia, aiutare i figli a cercare fonti affidabili. Per il docente, insegnare a citare le fonti.	1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni 1.2 Valutare le informazioni 1.3 Gestire informazioni e dati	L'area riguarda la capacità di ricercare, selezionare, valutare e utilizzare informazioni e contenuti digitali in modo critico e consapevole. Include la comprensione dei diversi formati, la gestione dei dati e la capacità di distinguere fonti attendibili da contenuti inaffidabili o manipolati. In un contesto in cui disinformazione e disinformazione sono sempre più diffuse, tale competenza rappresenta un elemento essenziale della cittadinanza digitale.
2. Comunicazione e collaborazione 	2.1 Interagire 2.2 Condividere 2.3 Partecipare alla cittadinanza 2.4 Collaborare 2.5 Comportamento digitale 2.6 Identità digitale	Questa area si concentra sull'uso delle tecnologie digitali per comunicare, collaborare e partecipare a comunità virtuali. Comprende il rispetto delle norme di comportamento online, la



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B - Sito web: www.isclucianiap.edu.it



documentare un esperimento con video, condividere su piattaforme sicure, collaborare a distanza. Per l'alunno, imparare rispetto e netiquette. Per la famiglia, capire i codici dei social. Per il docente, usare il registro elettronico e le piattaforme in modo efficace.		gestione dell'identità digitale, l'uso consapevole degli strumenti di comunicazione e la capacità di interagire in modo corretto e responsabile negli ambienti digitali. Essa sostiene lo sviluppo di relazioni positive e la partecipazione attiva alla vita sociale e scolastica.
3. Creazione di Contenuti  dal coding con Scratch alla stampa 3D, dal montaggio video al digital storytelling scientifico. Gli alunni creano, le famiglie vedono prodotti concreti, i docenti valutano competenze trasversali. Per l'alunno, passare da consumatore a creatore. Per la famiglia, valorizzare la creatività invece di demonizzare gli strumenti. Per il docente, proporre compiti autentici e motivanti.	3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	Questa area riguarda la capacità di produrre, modificare e integrare contenuti digitali in vari formati, rispettando diritti d'autore, licenze e norme di sicurezza. Include la creatività digitale, la progettazione di contenuti multimediali e l'uso di strumenti e applicazioni per la produzione di testi, immagini, audio e video. Favorisce lo sviluppo dell'espressività, del pensiero progettuale e della capacità di risolvere problemi creativi.
4. Sicurezza, Benessere e uso responsabile  usare i device nei laboratori STEAM rispettando privacy, salute e ambiente. È parte	4.1 Dispositivi 4.2 Dati personali e privacy 4.3 Benessere 4.4 Ambiente	Questa area affronta le dimensioni della sicurezza dei dati, della protezione dei dispositivi e della prevenzione dei rischi legati alla navigazione online. Include inoltre il benessere digitale, inteso come uso equilibrato e consapevole delle tecnologie, e la conoscenza dei diritti e doveri connessi alla



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



integrante delle Linee Guida STEM e dell'Educazione Civica. Per tutti, proteggere dati, salute psicofisica e relazioni. È l'area che tocca più da vicino la quotidianità delle famiglie.		cittadinanza digitale. Rappresenta un ambito trasversale che mira a sviluppare atteggiamenti responsabili, rispettosi ed eticamente orientati.
5. Identificazione e risoluzione dei problemi  Pensiero computazionale, tinkering, debugging è il cuore della metodologia STEAM. Per l'alunno, sviluppare pensiero computazionale. Per la famiglia, vedere il tablet come strumento di crescita. Per il docente, personalizzare la didattica con il digitale.	5.1 Problemi tecnici 5.2 Bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Soluzioni creative 5.4 Bisogni di competenza digitale	Questa area comprende la capacità di utilizzare le tecnologie per affrontare problemi, progettare soluzioni e migliorare processi personali o scolastici. Integra inoltre le competenze relative all'Intelligenza Artificiale, promuovendo la comprensione dei suoi principi di funzionamento, delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Gli studenti imparano a interagire con sistemi basati sull'AI in modo critico e consapevole, riconoscendone implicazioni etiche, sociali e operative.

Per ogni area vengono individuati:

- traguardi di competenza;
- obiettivi progressivi;
- esempi di attività trasversali;
- possibili collegamenti disciplinari.

Collegando DigComp 3.0 e Linee Guida STEM rispettiamo PNSD, PNRR e Indicazioni Nazionali con un unico progetto coerente. Riduciamo il divario digitale e di genere nelle discipline scientifiche. Diamo alle famiglie la certezza di una scuola che usa la tecnologia per apprendere meglio, non per intrattenere. Formiamo alunni capaci di porsi domande, cercare dati, creare soluzioni. È la risposta che il Ministero ci chiede con il D.M. 184/2023 e che l'Europa ci indica con il Piano d'azione digitale 2021-2027. Il digitale e il metodo STEAM non sono due cose separate. Sono l'alleanza che serve ai nostri ragazzi per capire il mondo e migliorarlo.

Firmato digitalmente da Dott.ssa CIMICA ELVIA


I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

 Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it


Livelli di Padronanza

Per ciascuna delle cinque competenze precedentemente descritte, il DigComp 3.0 individua 4 **livelli di padronanza**, da Base ad Altamente Specializzato, i cui aspetti principali sono riassunti nella tabella che segue:

Livello	Descrizione
Iniziale	Utilizza strumenti digitali con guida costante.
Base	Utilizza strumenti digitali in situazioni note.
Intermedio	Utilizza strumenti digitali in autonomia e con consapevolezza.
Avanzato	Utilizza strumenti digitali in modo critico, creativo e strategico.

Curricolo verticale per aree di competenza

AREA 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

Infanzia- Curiosità e familiarità con strumenti digitali

Traguardo di competenza

L'alunno ricerca , seleziona, organizza e utilizza informazioni e dati attraverso strumenti digitali.

Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte/campi di esperienza
Infanzia Curiosità e familiarità con strumenti digitali	Esplorare semplici dispositivi digitali in sicurezza	Tablet con app educative, schermi interattivi, giochi digitali, unplugged.	I discorsi e le parole La conoscenza del mondo
Primaria classi 1-2	- Riconoscere i principali elementi di un'interfaccia digitale (icone, pulsanti).	Esplorazione di una bacheca digitale, supportati	Tutte le discipline



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte/campi di esperienza
	Cercare un contenuto in un ambiente digitale protetto e preparato dal docente.	dall'insegnante, per raccogliere immagini e informazioni	
Primaria classi 3-4-5	- Effettuare ricerche mirate usando parole chiave su motori di ricerca protetti. - Iniziare a distinguere, supportato dal docente, una fonte attendibile da una palesemente falsa.	-Selezione di articoli e immagini in base alla loro attendibilità. -Organizzazione di file in cartelle digitali per argomento.	Tutte le discipline
Secondaria di primo grado	Confrontare fonti, raccogliere dati e interpretarli criticamente.	Webquest, analisi di fake news, fogli di calcolo.	Tutte le discipline

AREA 2 – Comunicazione e collaborazione

Traguardo di competenza

L'alunno comunica e collabora in ambienti digitali rispettando regole, ruoli e comportamenti corretti.

Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte/campi di esperienza
Infanzia	Esprimere idee e emozioni suscitate da prodotti multimediali.	Ascolto di racconti digitali, registrazioni audio/video, foto, collage digitali	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento I discorsi e le parole Immagini, suoni, colori



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte/campi di esperienza
Primaria classi 1-2	-Interagire in ambienti digitali supportati dall'insegnante.	Produzione di racconti digitali con il supporto dell'insegnante	Italiano, Educazione Civica
Primaria classi 3-4-5	-Utilizzare strumenti di comunicazione digitale nel rispetto della Netiquette (le regole di buona educazione online). -Collaborare a distanza su documenti condivisi.	Scrittura di documenti condivisi (es. Google Documenti o Word)	Italiano, Educazione Civica
Secondaria di primo grado	Comunicare online in modo responsabile e gestire la propria identità digitale.	Presentazioni condivise, forum, podcast.	Italiano, storia, geografia, tecnologia, educazione civica

AREA 3 – Creazione di contenuti digitali

Infanzia - Collaborazione digitale

Traguardo di competenza

L'alunno produce e modifica contenuti digitali utilizzando linguaggi diversi e strumenti adeguati.

Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte/campi di esperienza
Infanzia Collaborazione digitale	Sperimentare lavoro in gruppo con strumenti digitali	Giochi cooperativi su tablet, digital board	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento I discorsi e le parole
Primaria classi 1-2	Utilizzare elementi multimediali (audio, immagini) per esprimersi.	Racconti digitali, registrazioni audio/video, foto	Tutte le discipline
Primaria classi 3-4-5	-Creare e modificare semplici testi o disegni digitali.	Paint, Word, giochi digitali, piattaforme educative digitali	Tutte le discipline

Firmato digitalmente da Dott.ssa CIMICA ELVIA



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte/campi di esperienza
	-Applicare le regole base del copyright (es. cercare immagini e musica libere da diritti).		
Secondaria di primo grado	Realizzare prodotti digitali complessi e conoscere copyright e licenze.	Podcast, video, blog, coding e robotica.	Tutte le discipline

AREA 4 – Sicurezza

Traguardo di competenza

L'alunno utilizza le tecnologie in modo sicuro, responsabile e rispettoso del benessere personale e collettivo.

Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte
Infanzia	Riconoscere immagini, suoni e interazioni adeguate	Introduzione alle regole digitali, guida dell'adulto, storie educative sulla sicurezza	Il sé e l'altro Immagini, suoni, colori La conoscenza del mondo
Primaria classi 1-2	-Comprendere l'importanza di fare pause durante l'uso dei dispositivi. -Riconoscere le regole base per proteggere la propria privacy (es. non dare il nome a sconosciuti).	Attività di riflessione, circle time	Educazione Civica, Italiano, Tecnologia
Primaria classi 3-4-5	-Riconoscere i rischi della rete (cyberbullismo, phishing di base). -Proteggere i propri dati personali e comprendere l'impatto del digitale sulla persona (in termini di sicurezza) e sull'ambiente(in termini ecologici).	Attività di riflessione, circle time	Educazione Civica, Italiano, Tecnologia
Secondaria di primo grado	Gestire sicurezza, identità digitale e benessere online.	Simulazioni di phishing, riflessioni sul tempo online.	Tecnologia, Arte, educazione civica

Firmato digitalmente da Dott.ssa CIMICA ELVIA


I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

 Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it


AREA 5 – Problem solving

Traguardo di competenza

L'alunno affronta problemi e sceglie strumenti digitali adeguati per risolverli in modo creativo.

Ordine di scuola	Obiettivi di apprendimento	Attività trasversali	Discipline coinvolte
Infanzia	Riconoscere sequenze, pattern e relazioni causa-effetto	Coding unplugged, robotica educativa di base (Bee-Bot)	Immagini, suoni, colori La conoscenza del mondo
Primaria classi 1-2	-Risolvere semplici problemi pratici (es. se non c'è audio, controllare il volume). -Sperimentare i primi passi del pensiero computazionale.	Giochi didattici, coding, robotica educativa (Bee-Bot)	Matematica, Tecnologia
Primaria classi 3-4-5	-Individuare soluzioni digitali (es. ricaricare la pagina, verificare la connessione). -Sviluppare il pensiero computazionale per risolvere problemi geometrici o logici.	Giochi didattici, robotica educativa, piattaforme educative	Tutte le discipline
Secondaria di primo grado	Individuare soluzioni efficaci attraverso tecnologie e pensiero computazionale.	Project work, tinkering, escape room digitali.	Tutte le discipline

Metodologie didattiche

Per lo sviluppo del curricolo si suggeriscono metodologie attive e inclusive:

- cooperative learning;
- peer tutoring;
- didattica laboratoriale;
- flipped classroom;
- project based learning;

Firmato digitalmente da Dott.ssa CIMICA ELVIA



I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



- gamification;
- tinkering;

coding unplugged e plugged

Ambienti e strumenti

L'istituto promuove l'uso di:

- LIM e monitor interattivi;
- tablet e notebook;
- piattaforme per la didattica digitale;
- applicazioni collaborative;
- software per coding e robotica educativa;
- strumenti per video, podcast e storytelling.

Valutazione

La valutazione delle competenze digitali deve essere continua, formativa e autentica.

Strumenti

- osservazioni sistematiche;
- rubriche valutative;
- compiti autentici;
- e-portfolio;
- autovalutazione;
- peer assessment.

Continuità verticale

La continuità tra infanzia, primaria e secondaria di primo grado si realizza attraverso:

- progettazione condivisa tra docenti;
- progressione graduale delle competenze;
- utilizzo di strumenti comuni;
- costruzione di e-portfolio degli alunni;

monitoraggio annuale dei risultati.



I. C. "Luciani – SS. Filippo e Giacomo"

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



Allegati operativi

Rubriche di valutazione per area DigComp

Area 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

Livello	Indicatori
Iniziale	Ricerca informazioni solo con guida dell'adulto.
Base	Individua semplici informazioni e utilizza poche fonti.
Intermedio	Ricerca, seleziona e organizza informazioni in autonomia.
Avanzato	Valuta criticamente fonti e dati, confrontando informazioni diverse.

Area 2 – Comunicazione e collaborazione

Livello	Indicatori
Iniziale	Comunica in ambienti digitali solo se guidato.
Base	Utilizza semplici strumenti di condivisione.
Intermedio	Collabora in modo corretto e responsabile.
Avanzato	Coordina attività collaborative e gestisce la propria identità digitale.

Area 3 – Creazione di contenuti digitali

Livello	Indicatori
Iniziale	Produce contenuti digitali essenziali con aiuto.
Base	Realizza semplici testi, immagini o presentazioni.
Intermedio	Produce contenuti multimediali in autonomia.
Avanzato	Crea prodotti digitali complessi rispettando copyright e licenze.

Area 4 – Sicurezza

Livello	Indicatori
Iniziale	Conosce poche regole di sicurezza digitale.
Base	Protegge dati personali e password.
Intermedio	Riconosce rischi online e adotta comportamenti adeguati.
Avanzato	Gestisce in modo consapevole privacy, sicurezza e benessere digitale.

Area 5 – Problem solving

Livello	Indicatori
Iniziale	Risolve problemi semplici solo se guidato.
Base	Utilizza strumenti digitali in situazioni note.
Intermedio	Sceglie strumenti adeguati per affrontare problemi.



I. C. “Luciani – SS. Filippo e Giacomo”

Con sezioni ad indirizzo musicale

Via 3 Ottobre, 8/C – 63100 Ascoli P. – Tel. 0736.43805 – CF 92053530447

Email: apic82900b@istruzione.it – Pec: apic82900b@pec.istruzione.it – Cod. Mecc. isc. APIC82900B – Sito web: www.isclucianiap.edu.it



Livello

Indicatori

Avanzato Individua soluzioni innovative e trasferibili a contesti diversi.

9.2 Griglie osservative

Indicatore

Sempre Spesso A volte Mai

Utilizza correttamente dispositivi e strumenti digitali

Ricerca informazioni pertinenti

Collabora con i compagni in ambienti digitali

Rispetta le regole di sicurezza online

Produce contenuti digitali adeguati

Dimostra autonomia nel problem solving