

1. PREMESSA

Negli ultimi anni il sistema scolastico italiano è stato interessato da un processo di innovazione profondo, caratterizzato dall'integrazione sempre più significativa delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. **Il digitale** non costituisce più un semplice supporto alla didattica, ma si **configura come un ambiente culturale e formativo che contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali, favorendo inclusione, partecipazione e personalizzazione dei percorsi educativi.**

In tale prospettiva si colloca la **progettazione di un curriculum digitale verticale d'Istituto**, inteso come strumento organico, coerente e progressivo, capace di accompagnare gli alunni lungo l'intero percorso scolastico, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado. Esso **mira a delineare un quadro unitario di riferimento per l'educazione digitale, in grado di promuovere la formazione di cittadini consapevoli, responsabili e capaci di interagire in modo critico con la realtà digitale.**

Il curriculum si ispira alle Indicazioni Nazionali per il Curriculum (2025) e al quadro europeo DigComp 2.2, assumendo come obiettivo lo sviluppo di competenze digitali non solo tecniche, ma anche cognitive, etiche e relazionali.

In un contesto in cui la dimensione digitale permea ogni ambito della vita quotidiana, **l'Istituto riconosce come prioritario offrire agli alunni un'educazione digitale completa, che integri l'uso consapevole degli strumenti, la sicurezza online, la cittadinanza attiva, la creatività e la capacità di apprendere in modo continuo e autonomo.**

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

- **Le Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)** definiscono la competenza digitale come l'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione, includendo la capacità di reperire, valutare, produrre e condividere informazioni, nonché di partecipare a reti collaborative.

- **Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** rappresenta il principale strumento strategico per l'innovazione della scuola italiana, promuovendo lo sviluppo delle competenze digitali, l'adozione di metodologie didattiche innovative e il potenziamento degli ambienti di apprendimento. Il curriculum digitale d'Istituto si sviluppa in coerenza con tali indirizzi.
- **Il DigComp** costituisce il quadro europeo di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, articolato in aree e livelli di padronanza che orientano la progettazione educativa e la valutazione delle competenze.
- **Le Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 2018** includono la competenza digitale tra le competenze chiave per l'apprendimento permanente, sottolineandone la dimensione critica, collaborativa e creativa.
- **La Certificazione delle competenze (D.M. 724/2017 e s. m. i.)** definisce i livelli attesi al termine della scuola primaria e secondaria di primo grado, evidenziando l'uso consapevole delle tecnologie per la comunicazione, la ricerca e la produzione di contenuti.
- **L'Agenda ONU 2030**, in particolare l'Obiettivo 4, promuove un'istruzione inclusiva e di qualità, sottolineando l'importanza delle competenze digitali per la partecipazione attiva alla società.
- **La Legge 92/2019** introduce l'educazione civica come insegnamento trasversale, attribuendo alla cittadinanza digitale un ruolo centrale nello sviluppo di competenze legate alla responsabilità, alla sicurezza e alla partecipazione consapevole online.
- **Le raccomandazioni europee e nazionali successive al 2020** sottolineano la necessità di rafforzare la didattica digitale, l'innovazione metodologica e le competenze STEM.
- **Il PNRR**, con la linea "Nuove competenze e nuovi linguaggi", promuove l'integrazione delle competenze digitali, STEM e dell'innovazione nei curricula scolastici, secondo un approccio interdisciplinare e inclusivo.
- **Le Linee guida per le discipline STEM, Legge 197/2022**, rafforzano il ruolo delle competenze scientifico-tecnologiche e digitali attraverso metodologie didattiche innovative.

- **Le Indicazioni Nazionali 2025** introducono una distinzione tra competenze digitali e informatiche, valorizzando il pensiero computazionale, il coding, la comprensione dei sistemi tecnologici e la cittadinanza digitale, con particolare attenzione agli aspetti etici, alla sicurezza e alla gestione consapevole delle informazioni.

3. OBIETTIVI GENERALI

- Promuovere lo sviluppo progressivo e inclusivo delle competenze digitali;
- Sviluppare il pensiero critico e la consapevolezza nella cittadinanza digitale;
- Potenziare la capacità di ricerca, selezione, analisi e produzione delle informazioni;
- Favorire la creatività, la collaborazione e la comunicazione in ambienti digitali;
- Educare a un uso responsabile, etico e sicuro delle tecnologie.

4. FINALITÀ

Il presente **Curricolo Digitale Verticale** si propone quale guida e documento di riferimento nello sviluppo delle competenze digitali base a partire dalla scuola dell'Infanzia. E' opportuno ribadire che le suddette competenze si declinano per:

- Garantire la continuità e la **progressività degli apprendimenti** lungo tutto il percorso scolastico;
- **Assicurare coerenza** con i riferimenti normativi nazionali ed europei;
- **Integrazione interdisciplinare** delle competenze digitali;
- Promuovere **inclusione, personalizzazione** e partecipazione attiva;
- Favorire un **aggiornamento continuo** in relazione all'evoluzione tecnologica e pedagogica.

Sulla base di questi nuclei sono state costruite le tabelle che seguono, suddivise sulla base degli ordini di scuola e con una sottodivisione all'interno della scuola primaria fra triennio e biennio. Le tabelle riportano il grado scolastico, le competenze chiave, i nuclei fondanti, i traguardi delle competenze e gli

obiettivi specifici degli apprendimenti. Un'ulteriore colonna indica anche gli strumenti digitali (software, risorse, online) utilizzati per il conseguimento dei suddetti obiettivi. Questa è una colonna che più delle altre rimane suscettibile di cambiamenti trattandosi di essenzialmente di una lista di prodotti digitali che possono o cadere in disuso e quindi essere sostituiti da altri prodotti, o possono essere affiancati da altri software complementari o supplementari.

ARTICOLAZIONE DEL CURRICOLO PER ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA

- Promuovere comportamenti responsabili e consapevoli nell'uso degli strumenti digitali.
- Favorire la collaborazione, la condivisione e l'espressione delle proprie idee.
- Maturare interesse e fiducia nell'esplorazione di nuovi strumenti e linguaggi.

SCUOLA PRIMARIA

- Acquisire competenze di base nell'uso degli strumenti digitali;
- Utilizzare applicazioni per produrre contenuti semplici (testi, immagini, suoni);
- Introdurre il pensiero computazionale anche in modalità unplugged;
- Promuovere comportamenti sicuri e responsabili online;
- Sviluppare le prime competenze di ricerca e analisi delle informazioni.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Consolidare un uso consapevole, critico e creativo delle tecnologie;
- Utilizzare strumenti digitali per comunicare, collaborare e produrre contenuti complessi;

- Sviluppare competenze di coding e problem solving;
- Approfondire gli aspetti etici e sociali del digitale (privacy, cyberbullismo, fake news);
- Rafforzare le competenze di cittadinanza digitale.

5. VALUTAZIONE E MONITORAGGIO

La valutazione delle competenze digitali si realizza attraverso un approccio formativo, continuo e orientato al miglioramento, mediante:

- Attività laboratoriali e compiti autentici;
- Rubriche valutative coerenti con il DigComp 2.2;
- Processi di autovalutazione e riflessione metacognitiva;
- Documentazione e monitoraggio delle esperienze nel curriculum digitale d'Istituto;
- Acquisizione e rispetto delle regole della comunicazione online, dell'uso corretto delle tecnologie, delle regole sull'utilizzo condivise.

6. RUOLO DEI DOCENTI E FORMAZIONE

I docenti svolgono un ruolo centrale come facilitatori e progettisti di ambienti di apprendimento innovativi. La loro formazione continua si ispira al framework DigCompEdu, con l'obiettivo di sviluppare competenze metodologiche, tecnologiche e valutative, utili a integrare efficacemente il digitale nella didattica.

7. COLLEGAMENTI TRASVERSALI

Il curriculum digitale si integra con:

- Educazione civica (Legge 92/2019);
- Educazione alla sostenibilità (Agenda 2030);
- Competenze trasversali e orientamento;
- PNSD e PNRR "Scuola 4.0".

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il quadro europeo DigComp 2.2 rappresenta il riferimento per la definizione delle competenze digitali nel curriculum d'Istituto. Le aree individuate consentono di organizzare in modo sistematico gli apprendimenti, garantendo continuità e progressione tra i diversi ordini di scuola.

Il curriculum si fonda su una prospettiva integrata che comprende:

Dimensione tecnologica: comprensione e utilizzo consapevole degli strumenti digitali e dei loro funzionamenti;

Dimensione cognitiva: sviluppo del pensiero critico, della capacità di analisi e produzione di informazioni;

Dimensione etica e sociale: uso responsabile delle tecnologie, rispetto delle regole e partecipazione attiva alla vita digitale.

Il DigComp 2.2 individua cinque aree di competenza e livelli di padronanza che guidano la progettazione didattica nei tre ordini di scuola, garantendo coerenza, gradualità e sviluppo progressivo delle competenze digitali secondo i seguenti cinque **nuclei fondanti**:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati;
2. collaborazione e comunicazione;
3. creazione di contenuti digitale;
4. Sicurezza;
5. Risolvere problemi.

AREE	DESCRITTORI	DESCRIZIONE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Gli alunni imparano a cercare, capire e usare in modo corretto testi, immagini e dati digitali, a distinguere fonti affidabili e a salvare i materiali in modo ordinato.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Gli alunni imparano a comunicare e collaborare in modo corretto, a condividere materiali, rispettare le regole online e curare il proprio profilo digitale.
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
	2.5 Netiquette	
	2.6 Gestire l'identità digitale	
CREAZIONE DI CONTENUTI	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Gli alunni creano testi, disegni o presentazioni digitali, modificano materiali già esistenti e imparano le regole per un uso corretto delle immagini e delle fonti.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	
	3.3 Copyright e licenze	
	3.4 Programmazione	
SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi	Gli alunni imparano a usare le tecnologie in modo sicuro, a proteggere sé stessi e i propri dati e a riflettere sull'uso equilibrato e sostenibile del digitale.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	
	4.4 Proteggere l'ambiente	
SOLUZIONE	5.1 Risolvere problemi tecnici	Gli alunni imparano a usare strategie logiche per risolvere problemi, scegliere strumenti digitali
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche	

DI PROBLEMI	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	adatti e migliorare le proprie competenze.
	5.4 Individuare divari di competenze digitali	

LA PROGRESSIONE VERTICALE DELLE COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Alla scuola dell'infanzia il digitale viene proposto come strumento di scoperta e gioco. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie avviene alla presenza e con il supporto di un adulto.

AREE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI CONSIGLIATE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1. Guardare immagini, forme e colori mostrati su monitor o tablet. 2. Ascoltare suoni, voci e brevi racconti digitali. 3. Esplorare semplici materiali digitali guidati dall'adulto.	1. Visione di immagini e colori proiettati su monitor interattivo. 2. Ascolto di brevi racconti o suoni digitali. 3. Esplorazione di elementi interattivi guidata dall'insegnante.	Monitor interattivo, tablet, app educative per infanzia (Khan Kids, QuiverVision), video brevi, immagini da Google o PowerPoint.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	1. Partecipare a esperienze digitali di gruppo. 2. Attendere il proprio turno durante le attività condivise. 3. Mostrare interesse e partecipazione nel lavoro collettivo.	1. Partecipazione a giochi digitali di gruppo guidati dall'insegnante. 2. Alternanza dei turni davanti al monitor seguendo le istruzioni. 3. Condivisione di immagini o brevi video durante conversazioni collettive.	Monitor interattivo, app collaborative per infanzia (ClassDojo, Draw & Tell), giochi educativi digitali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	1. Disegnare o colorare con strumenti digitali semplici. 2. Rappresentare emozioni o esperienze con immagini digitali. 3. Riconoscere le proprie creazioni tra quelle del gruppo.	1. Produzione di disegni digitali su monitor o tablet con supporto dell'adulto. 2. Scelta di immagini e colori per esprimere emozioni. 3. Osservazione collettiva e guidata delle creazioni proiettate.	App di disegno digitale (Paint, SketchBook Kids), Book Creator, monitor interattivo.
SICUREZZA	1. Utilizzare strumenti digitali solo con la presenza dell'adulto. 2. Seguire regole semplici durante le attività digitali. 3. Fermarsi quando l'insegnante indica che il tempo è terminato.	1. Utilizzo guidato di dispositivi digitali. 2. Applicazione di regole visive e condivise di comportamento. 3. Riconoscimento dei momenti appropriati per l'uso del digitale.	Monitor interattivo, cartelloni illustrativi delle regole, routine visive ("uso sicuro del tablet").

PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	1. Seguire brevi sequenze di azioni proposte dall'adulto. 2. Scoprire relazioni tra azione e risultato. 3. Riconoscere semplici problemi digitali.	1. Esecuzione di percorsi digitali o giochi di sequenza. 2. Osservazione dei cambiamenti prodotti da un'azione sullo schermo. 3. Simulazioni di problemi comuni (es. aprire app, chiedere aiuto).	Monitor interattivo, tablet, giochi di logica visuale (Lightbot Jr., Code-Karts), attività unplugged con frecce direzionali.
--	--	---	--

SCUOLA PRIMARIA – (CLASSI 1^a - 2^a - 3^a)

Gli alunni iniziano a usare il digitale in modo semplice e guidato. Svolgono attività per conoscere, collaborare e creare con l'aiuto dell'insegnante.

AREE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI CONSIGLIATE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1. Osservare testi, immagini e simboli su monitor interattivo. 2. Ascoltare e seguire consegne tramite strumenti digitali. 3. Sperimentare funzioni digitali di base con la guida dell'insegnante.	1. Lettura di parole e immagini proiettate su schermo. 2. Esplorazione di brevi testi o video selezionati dal docente. 3. Utilizzo di comandi o strumenti digitali di base con supporto.	Monitor interattivo, Wordwall, LearningApps, Google Slides, Canva for Education
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	1. Partecipare ad attività digitali di gruppo. 2. Rispettare i turni durante l'uso degli strumenti. 3. Collaborare per completare attività condivise. 4. Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire in rete.	1. Realizzazione di esperienze digitali collettive guidate. 2. Alternanza dei turni nell'uso dei dispositivi. 3. Discussione sulle regole di collaborazione e rispetto digitale. 4. Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	Monitor interattivo, piattaforme didattiche, Jamboard, Padlet, presentazioni condivise
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	1. Scrivere parole o brevi frasi con la guida dell'insegnante. 2. Disegnare o modificare contenuti semplici immagini in formato digitale. 3. Mostrare curiosità nel vedere il proprio lavoro condiviso	1. Completamento di testi o immagini digitali proposti dal docente. 2. Creazione di elaborati digitali semplici con strumenti di disegno. 3. Presentazione e commento guidato dei lavori realizzati. 4. Attività di "Coding" (digitale e su carta pixel-art).	Monitor interattivo, PC, tablet, programmi di videoscrittura, Paint, Book Creator, Canva for Education, Zaplyocode
SICUREZZA	1. Riconoscere che i dispositivi si usano con attenzione e per tempi limitati. 2. Seguire regole di comportamento durante le attività digitali. 3. Chiedere aiuto all'insegnante in caso di difficoltà.	1. Applicazione di regole base per un uso consapevole dei dispositivi. 2. Discussione di esempi di comportamento corretto e scorretto. 3. Riflessione sull'importanza del rispetto e della prudenza digitale.	Interland Google (Kids), Safer Internet Day Kids, video educativi

PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	1. Seguire sequenze di azioni per completare un compito. 2. Comprendere che ogni azione produce un effetto. 3. Provare strategie diverse per completare un'attività digitale.	1. Ordinamento di azioni o immagini in sequenze logiche. 2. Osservazione degli effetti prodotti da azioni digitali. 3. Esplorazione di soluzioni alternative per raggiungere un obiettivo.	Lightbot, Code.org, giochi di logica digitale, attività unplugged
--	---	--	---

SCUOLA PRIMARIA – (CLASSI 4^a - 5^a)

Gli alunni utilizzano il digitale con maggiore autonomia. Imparano a cercare informazioni, collaborare e realizzare piccoli lavori digitali.

AREE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI CONSIGLIATE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1. Leggere testi e immagini digitali proiettati su schermo. 2. Selezionare materiali tra risorse proposte dal docente. 3. Conservare e riaprire semplici file digitali. 4. Ricercare informazioni online in modo guidato.	1. Analisi guidata di testi o immagini digitali. 2. Scelta di materiali pertinenti per svolgere un compito. 3. Salvataggio e recupero di file. 4. Utilizzare la piattaforma Google Workspace for Education 5. Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente.	Monitor interattivo, tablet, PC, motori di ricerca, programmi di videoscrittura, Google Workspace for Education, Word online.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	1. Collaborare alla realizzazione di un elaborato digitale di gruppo. 2. Condividere idee e contributi nel lavoro comune. 3. Rispettare regole di comunicazione digitale scolastica.	1. Creazione collettiva di testi illustrati con strumenti digitali. 2. Condivisione di materiali in spazi digitali di classe. 3. Revisione e miglioramento di elaborati collettivi nel rispetto del gruppo di lavoro.	Monitor interattivo, Padlet, Jamboard, Canva, Google Slides, Drive condiviso.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	1. Scrivere brevi testi integrando immagini o elementi multimediali. 2. Modificare e migliorare elaborati digitali già prodotti. 3. Presentare in modo ordinato i propri lavori digitali.	1. Produzione di testi illustrati digitali. 2. Revisione e modifica di elaborati digitali. 3. Presentazione dei lavori alla classe.	Programmi di videoscrittura, Book Creator, Canva for Education, Google Slides, Word online.
SICUREZZA	1. Riconoscere che non tutti i contenuti online sono appropriati. 2. Comprendere l'importanza di non condividere dati personali. 3. Applicare regole di sicurezza e rispetto digitale.	1. Discussione di esempi di uso corretto e scorretto del digitale. 2. Visione di video educativi sulla sicurezza online. 3. Attività di educazione alla cittadinanza digitale.	GarantePrivacyKids, Interland (Google), Safer Internet Day, Canva.

PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	1. Seguire sequenze logiche di azioni per risolvere un compito digitale. 2. Individuare e correggere errori semplici. 3. Riflettere sulle strategie utilizzate.	1. Attività di coding di base o giochi logici digitali. 2. Correzione di errori nei procedimenti digitali. 3. Spiegazione delle strategie utilizzate.	Code.org, Scratch Jr., Tynker, attività di coding unplugged.
--	---	---	--

COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Alla conclusione della scuola Primaria l'alunno:

1. Usa il digitale per cercare informazioni e produrre contenuti

- ✓ Sa utilizzare motori di ricerca e risorse online in modo guidato per reperire informazioni utili.
- ✓ È capace di creare testi, immagini, presentazioni o semplici prodotti multimediali con strumenti digitali (ad esempio Word, PowerPoint, Canva, Padlet, ecc.).

2. Collabora con i compagni in ambienti digitali protetti

- ✓ Partecipa a lavori di gruppo attraverso piattaforme scolastiche sicure (come Google Classroom, Teams o analoghi).
- ✓ Rispetta i turni di parola, condivide materiali e contribuisce al lavoro comune in modo responsabile.

3. Rispetta regole di sicurezza e di comportamento online

- ✓ Conosce e applica le principali norme di sicurezza digitale (non condividere dati personali, usare password sicure, ecc.).
- ✓ Adotta comportamenti corretti e rispettosi nella comunicazione online (netiquette).

4. Sceglie strumenti digitali adatti al compito da svolgere

- ✓ Dimostra autonomia nel selezionare l'applicazione o la risorsa digitale più appropriata in base all'obiettivo (scrivere, disegnare, presentare, cercare informazioni, comunicare).

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – (CLASSE 1ª)

Per la scuola secondaria di primo grado il curricolo digitale privilegia un uso critico, creativo e responsabile delle tecnologie, con particolare attenzione a cittadinanza digitale, valutazione delle informazioni, produzione multimediale, coding, sicurezza, privacy e uso consapevole dell'intelligenza artificiale. Gli studenti consolidano ciò che hanno imparato alla primaria. Imparano a usare il digitale per studiare, collaborare, comunicare e creare in modo corretto.

AREE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI CONSIGLIATE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1. Cercare informazioni semplici in rete con la guida dell'insegnante. 2. Riconoscere immagini, testi e video affidabili. 3. Organizzare in modo ordinato i materiali trovati.	1. Ricerca di informazioni su argomenti scolastici con parole chiave semplici. 2. Confronto guidato tra immagini o testi trovati online. 3. Organizzazione dei risultati in brevi elenchi o schede digitali.	Programmi di videoscrittura, Google Workspace (Docs, Slides), Canva, YouTube for Education, browser sicuro (Kiddle, Google SafeSearch).
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	1. Collaborare in piccoli gruppi nella produzione di lavori digitali. 2. Rispettare le regole di comunicazione scolastica online. 3. Condividere idee e materiali con i compagni.	1. Creazione di produzioni digitali di gruppo. 2. Condivisione di file su piattaforme protette della scuola. 3. Discussione guidata sulle regole di collaborazione online.	Google Classroom, Padlet, Docs condivisi, Drive di classe.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	1. Scrivere brevi testi con immagini o tabelle. 2. Creare semplici produzioni digitali. 3. Curare la forma e l'ordine dei propri lavori digitali.	1. Composizione di brevi testi illustrati digitali. 2. Realizzazione di presentazioni di argomenti scolastici. 3. Revisione e salvataggio dei propri elaborati.	Programmi di videoscrittura, Canva, Google Slides, Book Creator, PowerPoint.
SICUREZZA	1. Riconoscere comportamenti corretti e scorretti online. 2. Comprendere l'importanza di proteggere le proprie informazioni personali online. 3. Seguire le regole per un uso sicuro dei dispositivi.	1. Visione e discussione guidata di video educativi sulla sicurezza digitale. 2. Visione e discussione di video educativi sulla prudenza online. 3. Riflessione collettiva sui comportamenti digitali responsabili.	Interland (Google), GarantePrivacyKids, Canva, monitor interattivo.
PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	1. Seguire sequenze di azioni per risolvere un compito digitale. 2. Riflettere sugli errori e trovare soluzioni alternative. 3. Collaborare con i compagni per completare un'attività digitale.	1. Risoluzione di giochi logici. 2. Correzione di errori in semplici procedure digitali. 3. Partecipazione a giochi di coding unplugged o online.	Code.org, Lightbot, Scratch, attività unplugged, Mizou

SCUOLA SECONDARIA I GRADO – (CLASSI 2ª - 3ª)

Gli studenti approfondiscono l'uso del digitale per la scuola, imparando a ricercare e selezionare informazioni, collaborare con i compagni in lavori di gruppo, utilizzare gli strumenti digitali per organizzare parte del proprio flusso di attività, realizzare semplici progetti digitali, curando la forma e l'organizzazione dei propri elaborati.

AREE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	STRUMENTI E PIATTAFORME DIGITALI CONSIGLIATE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1. Cercare e scegliere informazioni online con l'aiuto dell'insegnante. 2. Valutare la qualità e la coerenza delle fonti digitali. 3. Organizzare e presentare le informazioni trovate.	1. Ricerca guidata di articoli, immagini o dati da più fonti. 2. Selezione di contenuti attendibili e corretti. 3. Creazione di testi digitali o presentazioni per riassumere le informazioni.	Programmi di videoscrittura, Google Workspace (Docs, Slides), Canva, MindMeister.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	1. Lavorare in gruppo su progetti digitali. 2. Utilizzare correttamente gli strumenti di comunicazione scolastica. 3. Partecipare alla revisione dei lavori di gruppo.	1. Creazione di lavori multimediali in gruppo. 2. Condivisione e commento di materiali su piattaforme scolastiche. 3. Revisione collettiva di testi e presentazioni.	Google Classroom, Padlet, Drive, Docs condivisi, Slides.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	1. Realizzare elaborati digitali con testi, immagini e suoni. 2. Utilizzare strumenti digitali per presentare argomenti scolastici. 3. Rispettare le regole di copyright e citazione.	1. Produzione di testi, presentazioni o video su temi disciplinari. 2. Integrazione di elementi multimediali nei lavori digitali. 3. Citazione semplice delle fonti usate nei progetti.	Canva, WeVideo, PowerPoint, Google Slides, YouTube, Audacity.
SICUREZZA	1. Riconoscere rischi e comportamenti scorretti online. 2. Comprendere le conseguenze delle azioni digitali. 3. Promuovere comportamenti responsabili nel gruppo classe.	1. Visione di video sul cyberbullismo e sull'uso consapevole di internet. 2. Conversazioni guidate o semplici elaborati sulla sicurezza online. 3. Condivisione di regole di comportamento online.	Generazioni Connesse, Safer Internet Centre Italia, Canva, Jamboard.
PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	1. Usare strategie logiche per risolvere problemi digitali. 2. Pianificare fasi di lavoro in modo ordinato. 3. Documentare le strategie utilizzate e i risultati ottenuti.	1. Realizzazione di giochi o esercizi di coding con strumenti digitali. 2. Discussione sulle strategie più efficaci per risolvere un problema. 3. Documentazione del percorso svolto in forma digitale.	Google Workspace, Code.org, Lightbot, Scratch, attività unplugged, MakeCode Arcade, Blockly Games, Lego Spike App, Mizou.

COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- **Ricerca e selezione delle informazioni:** l'alunno utilizza strumenti digitali per cercare, selezionare e organizzare informazioni in modo autonomo, consapevole e critico.
- **Produzione di contenuti digitali:** l'alunno realizza testi, presentazioni e prodotti multimediali curando la forma, la coerenza e l'efficacia comunicativa dei contenuti.
- **Collaborazione online:** l'alunno partecipa ad attività digitali di gruppo, rispettando regole, ruoli e tempi di lavoro condivisi.
- **Cittadinanza digitale:** l'alunno riconosce l'importanza della sicurezza online e adotta comportamenti corretti, responsabili e rispettosi nei confronti degli altri utenti.
- **Problem solving digitale:** l'alunno applica strategie logiche e metodiche per risolvere problemi, gestire strumenti digitali e portare a termine attività complesse.

PROGRESSIONE E LIVELLI DI PADRONANZA

Le seguenti tabelle mostrano la progressione delle competenze digitali degli alunni nei diversi ordini di scuola, in base ai livelli di padronanza previsti dal framework DigComp 2.2. I livelli descrivono la progressiva autonomia, responsabilità e consapevolezza nell'uso delle tecnologie digitali.

LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA INFANZIA		
LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRIZIONE GENERALE	COMPORTAMENTI OSSERVABILI
INIZIALE	Il bambino osserva con curiosità strumenti digitali o immagini proposte dall'adulto. Reagisce agli stimoli visivi e sonori.	▪ Guarda immagini o video proposti. ▪ Mostra interesse o attenzione quando l'insegnante usa la LIM o il tablet. ▪ Indica o commenta ciò che vede sullo schermo.
BASE	Il bambino interagisce con l'adulto durante attività digitali semplici e riconosce alcuni elementi ricorrenti (icone, immagini, suoni).	▪ Tocca o indica correttamente un'immagine quando gli viene chiesto. ▪ Riconosce un simbolo o un personaggio già visto. ▪ Partecipa alle attività digitali se guidato.
INTERMEDIO	Il bambino esplora con guida strumenti digitali per eseguire azioni semplici (toccare, trascinare, scegliere). Comincia a rispettare turni e regole di gruppo.	▪ Segue una breve consegna ("tocca l'immagine del sole"). ▪ Usa il dito o il mouse per completare un gioco o disegno. ▪ Attende il proprio turno durante l'attività.
AVANZATO	Il bambino partecipa attivamente alle attività digitali guidate, riconosce la necessità di chiedere aiuto e mostra interesse a ripetere l'esperienza.	▪ Ripete un'azione digitale già nota (toccare, scegliere, colorare). ▪ Chiede all'adulto di poter rivedere o rifare un'attività. ▪ Mostra entusiasmo nel collaborare con i compagni o nel condividere l'esperienza.

LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRIZIONE GENERALE	COMPORTAMENTI OSSERVABILI
INIZIALE	L'alunno mostra curiosità verso gli strumenti digitali e partecipa alle attività con l'aiuto dell'insegnante.	▪ Si avvicina con interesse alla LIM o al tablet. ▪ Osserva ciò che l'insegnante fa sullo schermo e prova a imitarlo. ▪ Partecipa se stimolato o invitato.
BASE	L'alunno segue istruzioni semplici per svolgere attività digitali guidate e riconosce elementi già incontrati (icone, comandi, immagini).	▪ Esegue passaggi brevi (clicca, scrive, apre un file) con guida. ▪ Riconosce pulsanti o simboli familiari. ▪ Completa un'attività digitale proposta passo dopo passo.
INTERMEDIO	L'alunno utilizza strumenti digitali in modo guidato per svolgere piccoli compiti scolastici, mostrando attenzione e collaborazione.	▪ Scrive brevi testi o disegni digitali con supporto. ▪ Collabora con un compagno nell'uso del dispositivo. ▪ Si impegna a rispettare semplici regole (attendere, condividere, chiedere aiuto).
AVANZATO	L'alunno usa strumenti digitali con crescente sicurezza, seguendo regole note e portando a termine compiti proposti con minore guida.	▪ Porta a termine un'attività digitale (presentazione, gioco, esercizio). ▪ Sa spiegare brevemente cosa ha fatto o scelto. ▪ Dimostra attenzione alle regole di comportamento e rispetto dei compagni.

LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRIZIONE GENERALE	COMPORTAMENTI OSSERVABILI
INIZIALE	L'alunno usa strumenti digitali solo se guidato, riconoscendo alcune funzioni di base ma con bisogno di supporto.	▪ Utilizza dispositivi o programmi solo con istruzioni precise. ▪ Chiede spesso aiuto per compiti semplici. ▪ Si mostra incerto o insicuro nell'uso del digitale.
BASE	L'alunno svolge semplici compiti digitali con guida, seguendo istruzioni e rispettando alcune regole di comportamento online.	▪ Scrive, cerca o salva file con aiuto. ▪ Segue passaggi indicati per completare un'attività. ▪ Dimostra attenzione alle regole suggerite dall'insegnante.
INTERMEDIO	L'alunno utilizza strumenti digitali con discreta autonomia per attività scolastiche, mostrando collaborazione e rispetto delle regole.	▪ Partecipa a lavori di gruppo digitali. ▪ Utilizza più strumenti digitali noti (testi, immagini, presentazioni). ▪ Applica comportamenti corretti durante l'uso del digitale.
AVANZATO	L'alunno usa strumenti digitali in modo responsabile e organizzato, affrontando piccoli problemi e mostrando cura nei comportamenti online.	▪ Gestisce semplici imprevisti (file perso, connessione lenta). ▪ Sa organizzare il proprio lavoro digitale (cartelle, documenti). ▪ Mostra atteggiamenti rispettosi e responsabili nelle comunicazioni digitali.

RUBRICHE DI VALUTAZIONE

Le seguenti rubriche consentono di valutare in modo semplice e coerente i livelli di competenza digitale raggiunti dagli alunni nelle cinque aree del framework DigComp 2.2.

RUBRICHE DI VALUTAZIONE INFANZIA				
AREA DIGCOMP	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Osserva immagini e simboli sullo schermo con curiosità.	Riconosce alcune immagini o simboli già visti.	Tocca o indica un'immagine corretta con aiuto.	Sceglie l'immagine giusta tra più opzioni, con supporto.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Guarda i compagni mentre usano il dispositivo.	Partecipa se invitato, rispettando il turno con aiuto.	Collabora brevemente con un compagno durante l'attività.	Condivide lo strumento in modo sereno e racconta cosa ha fatto.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Guarda un disegno o una storia digitale proposta.	Disegna o colora con strumenti digitali semplici, con guida.	Completa un disegno o una sequenza d'immagini con supporto.	Propone piccole aggiunte o idee proprie al disegno o alla storia.
SICUREZZA	Usa il dispositivo solo con l'adulto.	Chiede aiuto prima di toccare un nuovo tasto o immagine.	Dice quando "non sa" o quando qualcosa "non funziona".	Sa dire "chiedo alla maestra" quando incontra un problema digitale.
PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	Segue istruzioni molto brevi ("tocca il sole").	Ripete un gesto o una sequenza già vista.	Completa una piccola azione (toccare, trascinare) su richiesta.	Prova a risolvere un piccolo errore con l'aiuto dell'adulto (es. "non si sente").

RUBRICHE DI VALUTAZIONE PRIMARIA				
AREA DIGCOMP	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Usa il dispositivo solo con l'insegnante.	Segue istruzioni per aprire, scrivere o disegnare con guida.	Riconosce simboli o comandi utili in un'attività digitale.	Cerca o seleziona un'informazione semplice con aiuto.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Partecipa a lavori digitali solo se invitato.	Condivide un'immagine o un testo con guida.	Collabora in coppia o in piccolo gruppo al computer.	Comunica in modo rispettoso durante le attività digitali e rispetta i turni.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Completa un disegno o testo digitale semplice con guida.	Scriva o disegna con strumenti digitali noti.	Migliora o arricchisce un lavoro digitale fatto in classe.	Crea un breve elaborato digitale personale (testo, disegno, collage) con aiuto.
SICUREZZA	Usa il dispositivo solo con sorveglianza.	Conosce alcune regole ("non condivido le password", "chiedo aiuto").	Spiega perché alcune informazioni non si condividono.	Applica spontaneamente le regole apprese nelle attività digitali di classe.
PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	Segue passaggi digitali solo con guida.	Ripete azioni o sequenze già apprese.	Riesce a completare una sequenza o un percorso logico (digitale o unplugged).	Prova a risolvere un piccolo errore o suggerisce come migliorare un'attività.

RUBRICHE VALUTAZIONE SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
AREA DIGCOMP	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Usa strumenti digitali solo con guida e fatica a orientarsi.	Segue istruzioni per cercare o copiare informazioni semplici.	Seleziona informazioni pertinenti con supporto e le organizza in modo ordinato.	Cerca, confronta e usa informazioni da fonti affidabili, con minima guida.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Partecipa alle attività digitali solo se invitato o sollecitato.	Condivide testi o immagini seguendo le istruzioni.	Collabora in gruppo su materiali digitali, rispettando le regole di base.	Comunica e collabora in modo corretto, contribuendo con idee o materiali personali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Completa un lavoro digitale solo se guidato passo per passo.	Realizza un testo o una presentazione semplice con aiuto.	Migliora o rielabora contenuti digitali (testi, immagini, slide) con supporto.	Crea un contenuto digitale chiaro e curato, scegliendo immagini e parole adatte, rispettando le fonti.
SICUREZZA	Usa dispositivi digitali senza attenzione ai rischi o alle regole.	Riconosce alcune regole di sicurezza se guidato (password, tempo online).	Applica regole di sicurezza in attività scolastiche (non condividere dati, rispetto in rete).	Mostra comportamenti corretti e responsabili nell'uso del digitale e sa spiegare perché.
PROBLEM SOLVING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	Ha difficoltà ad affrontare problemi digitali e aspetta sempre aiuto.	Segue passaggi indicati per risolvere un piccolo problema digitale.	Propone semplici soluzioni o strategie con l'aiuto del gruppo o del docente.	Affronta in modo autonomo piccoli problemi tecnici o organizza il proprio lavoro digitale in modo ordinato.

COLLEGAMENTO CON EDUCAZIONE CIVICA E PTOF

Il Curricolo Digitale Verticale d'Istituto rappresenta una componente essenziale del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) e contribuisce in

modo diretto al raggiungimento degli obiettivi dell'Educazione Civica (Legge 92/2019), in particolare per quanto riguarda la cittadinanza digitale. Attraverso attività trasversali e integrate nelle varie discipline, gli alunni sviluppano competenze fondamentali per la vita personale, scolastica e sociale, imparando a:

- utilizzare le tecnologie digitali in modo corretto, consapevole e sicuro;
- comunicare e collaborare rispettando regole e principi etici;
- comprendere i rischi legati alla rete e adottare strategie di protezione;
- sviluppare il pensiero logico e le capacità di risoluzione dei problemi;
- partecipare attivamente e creativamente alla vita scolastica e comunitaria.

Le competenze digitali sono strettamente integrate con le discipline curriculari, favorendo un apprendimento significativo e interdisciplinare.

DISCIPLINA	COMPETENZE DIGITALI	OBIETTIVI DI EDUCAZIONE CIVICA - CITTADINANZA DIGITALE
ITALIANO E STORIA	Scrittura collaborativa, storytelling digitale	Comunicare in modo responsabile e consapevole; sviluppare collaborazione, creatività e pensiero critico.
MATEMATICA	Coding, logica, uso di grafici e strumenti digitali	Promuovere il pensiero computazionale e il problem solving; utilizzare le tecnologie in modo consapevole e corretto.
SCIENZE E GEOGRAFIA	Osservazioni e raccolta dati con strumenti digitali, presentazioni multimediali	Analizzare e organizzare dati in modo critico; condividere informazioni in maniera etica e responsabile.
ARTE E IMMAGINE/ TECNOLOGIA	Creazione di elaborati digitali, realtà aumentata	Esprimere la propria creatività attraverso strumenti digitali; sviluppare il gusto estetico e la consapevolezza nell'uso delle tecnologie.
LINGUE STRANIERE	Storytelling bilingue, realizzazione di video e podcast	Favorire la comunicazione interculturale e digitale; promuovere rispetto, responsabilità e cittadinanza globale.
MUSICA	Registrazioni, composizioni e montaggi digitali	Potenziare la creatività digitale; sviluppare collaborazione e condivisione etica di contenuti musicali.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

(Indicazioni Nazionali 2025)

COMPETENZE DIGITALI DELL'ALUNNO

Descrizione generale:

- possedere buone competenze digitali;
- utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni;
- distinguere informazioni attendibili da quelle che richiedono approfondimento, controllo e verifica;

interagire con soggetti diversi nel mondo digitale adeguati a un determinato contesto.

TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DEI TRE ORDINI DI SCUOLA: INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA I GRADO	
INFANZIA	▪ Padroneggiare le prime abilità logiche: iniziare a interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie. ▪ Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. ▪ Riflettere su potenzialità, limiti e rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
PRIMARIA	▪ Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ▪ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini, e produrre documenti in diverse situazioni. ▪ Utilizzare la rete per informazione, comunicazione, ricerca e svago. ▪ Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti più comuni. ▪ Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie.
SECONDARIA DI I GRADO	▪ Approfondire l'uso consapevole del computer e della rete per reperire, valutare, produrre, presentare e condividere informazioni. ▪ Riflettere in maniera critica su potenzialità, limiti e rischi delle tecnologie digitali. ▪ Saper integrare strumenti digitali nei processi di apprendimento e comunicazione.

In questo modo, il Curricolo Digitale Verticale favorisce un apprendimento integrato, innovativo e responsabile, promuovendo al contempo la cittadinanza digitale e il pieno sviluppo delle competenze richieste dal PTOF.

CONCLUSIONI

Il Curricolo Digitale Verticale d'Istituto è un percorso formativo **semplice, concreto e inclusivo**, volto a sviluppare competenze digitali **essenziali e trasversali**. Il suo obiettivo è accompagnare ogni alunno a diventare un **cittadino consapevole, autonomo e responsabile nell'uso delle tecnologie**.

AMBITO	RUOLO E RESPONSABILITÀ
DOCENTI	▪ Guidano gli alunni nell'uso corretto e critico degli strumenti digitali. ▪ Promuovono collaborazione, creatività e inclusione attraverso pratiche didattiche condivise.
ISTITUTO	Coordina e sostiene l'intero processo curricolare, assicurando: ▪ Coerenza tra i diversi ordini di scuola; ▪ Formazione continua dei docenti; ▪ Selezione di strumenti digitali sicuri; ▪ Valorizzazione delle esperienze più significative nei progetti e nel PTOF.
MONITORAGGIO E AGGIORNAMENTO	Garantisce la revisione periodica del curricolo per: ▪ Verificare l'efficacia didattica; ▪ Mantenere coerenza con le linee ministeriali; ▪ Allinearsi alle esigenze didattiche in continua evoluzione.

OBIETTIVO FINALE: contribuire al costante miglioramento dell'offerta formativa digitale dell'Istituto.