



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Ministero dell'istruzione e del merito

Istituto Comprensivo Statale "Pietro Vanni"

Via Carlo Cattaneo 9 – 01100 Viterbo - tel. 0761304871

CM VTIC83200D – CF 80019430562 – Cod. Univoco UF5G8P

Mail vtic83200d@istruzione.it; PEC vtic83200d@pec.istruzione.it;

Sito Web: <https://www.icvanniviterbo.edu.it/>

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



PREMESSA ISTITUZIONALE

Il presente Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo "Pietro Vanni" di Viterbo costituisce parte integrante del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) ed è elaborato in coerenza con l'Atto di Indirizzo del Dirigente Scolastico, con il Rapporto di Autovalutazione (RAV) e con il Piano di Miglioramento (PDM).

Il documento definisce in modo sistematico e progressivo lo sviluppo delle competenze digitali degli alunni lungo tutto il percorso scolastico, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, garantendo continuità educativa, coerenza metodologica e uniformità di criteri valutativi.

Il Curricolo Digitale rappresenta un riferimento ufficiale per la progettazione didattica dei docenti, per la pianificazione delle attività formative e per il monitoraggio delle competenze digitali degli studenti, in linea con le priorità strategiche dell'Istituto e con le politiche nazionali ed europee in materia di innovazione didattica e cittadinanza digitale.

Il digitale non è considerato una disciplina a sé stante, ma una competenza trasversale che coinvolge tutte le aree del sapere e contribuisce allo sviluppo del pensiero critico, della creatività, della collaborazione e della cittadinanza attiva.

Il presente curricolo si ispira ai principali riferimenti normativi nazionali ed europei e, in particolare, al framework europeo DigComp 2.2, che individua le competenze digitali necessarie per la partecipazione consapevole alla vita sociale, culturale e lavorativa.

Il curricolo è strutturato in modo verticale e progressivo, garantendo continuità educativa e coerenza metodologica tra i diversi ordini di scuola.

RIFERIMENTI NORMATIVI

- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018).
 - DigComp 2.2 – Framework europeo per le competenze digitali dei cittadini.
 - Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD).
 - Linee guida per l'Educazione Civica.
 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione.
 - Regolamento UE 2024/1689 (AI Act): La normativa europea sull'intelligenza artificiale che classifica i sistemi in base al rischio e vieta usi lesivi dei diritti fondamentali o legati all'analisi emotiva degli studenti in classe.
 - GDPR (Regolamento UE 2016/679): Il regolamento generale sulla protezione dei dati personali, fondamentale per la gestione sicura dei dati di alunni e personale scolastico.
 - DM n. 166/2025: Il decreto del Ministero dell'Istruzione e del Merito che introduce il quadro operativo e i servizi digitali legati alla piattaforma UNICA.
-

LE CINQUE AREE DI COMPETENZA DIGITALE (DigComp 2.2)



1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà individuale e le licenze.

4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	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
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte **sono indicati otto livelli di padronanza.**

DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	- individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	- individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; - partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	- distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	- applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; - applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	- adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; - risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

FINALITÀ DEL CURRICOLO DIGITALE

Il curriculum digitale mira a:

- sviluppare competenze digitali di base e avanzate
- promuovere l'uso consapevole e responsabile delle tecnologie
- favorire l'inclusione e la personalizzazione degli apprendimenti
- sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving
- educare alla cittadinanza digitale
- preparare gli studenti alle sfide future del mondo del lavoro e della società digitale

METODOLOGIE DIDATTICHE

Le attività didattiche si basano su metodologie attive e laboratoriali:

- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning
- Problem solving
- Coding e pensiero computazionale
- Didattica per competenze
- Learning by doing
- Flipped classroom
- Project based learning
- Tinkering e making

STRUMENTI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- LIM e monitor interattivi
 - Tablet e computer
 - Piattaforme digitali
 - Ambienti cloud
 - Laboratori informatici mobili
 - Ambienti virtuali di apprendimento
-

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi di competenza

Il bambino:

- esplora le tecnologie digitali in modo ludico e creativo
- sviluppa curiosità e interesse verso strumenti digitali
- utilizza semplici dispositivi digitali
- collabora con i pari
- riconosce comportamenti corretti nell'uso delle tecnologie

AREA 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
OBIETTIVI	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet; • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia; • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali); • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Utilizzo degli strumenti a disposizione; • Utilizzo delle icone su un dispositivo; • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone.

AREA 2 – Comunicazione e collaborazione

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Interagire con gli altri attraverso le tecnologie; • Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
OBIETTIVI	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette); • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Lavori di gruppo; • Giochi cooperativi; • Narrazione digitale guidata;

	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante; • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola; • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.
--	--

AREA 3 – Creazione di contenuti digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Sviluppare contenuti digitali; • Integrare e rielaborare contenuti digitali; • Programmazione.
OBIETTIVI	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante; • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente; • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online; • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica); • Coding unplugged; • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera; • Creazione di storie digitali; • Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop; • Utilizzo di programmi e app di grafica.

AREA 4 – Sicurezza

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Proteggere i dispositivi; • Proteggere la salute e il benessere; • Proteggere l'ambiente.
OBIETTIVI	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori; • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico; • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale;

	• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media; • Giochi di ruolo; • Conversazioni guidate; • Attività sulle emozioni.
--	--

AREA 5 – Risoluzione di problemi

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLUZIONE DI PROBLEMI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Risolvere problemi tecnici; • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
OBIETTIVI	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo; • Conoscere semplici software didattici; • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA

Competenze attese:

L'alunno:

- utilizza in modo guidato strumenti digitali
- riconosce le parti principali del computer
- produce semplici contenuti digitali
- comunica attraverso strumenti digitali
- utilizza le tecnologie in sicurezza

AREA 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
OBIETTIVI	• Accendere e spegnere il computer; • Utilizzare tastiera e mouse; • Individuare file e cartelle; • Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione; • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online; • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...); • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante; • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella; • Esercizi di videoscrittura; • Organizzazione di file; • Ricerche guidate.

AREA 2 – Comunicazione e collaborazione

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Interagire con gli altri attraverso le tecnologie; • Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
OBIETTIVI	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette); • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante; • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola; • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.

AREA 3 – Creazione di contenuti digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Sviluppare contenuti digitali; • Integrare e rielaborare contenuti digitali; • Programmazione.
OBIETTIVI	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante; • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente; • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online; • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica); • Coding unplugged; • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera; • Creazione di storie digitali; • Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop; • Utilizzo di programmi e app di grafica.

AREA 4 – Sicurezza

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Riconoscere rischi online; • Proteggere i dati personali; • Utilizzare password; • Proteggere i dispositivi; • Proteggere la salute e il benessere; • Proteggere l'ambiente.
OBIETTIVI	• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali; • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale; • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...); • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali.

AREA 5 – Risoluzione di problemi

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Risolvere problemi tecnici; • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
OBIETTIVI	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali; • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet; • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.

- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

Competenze attese

L'alunno:

- utilizza strumenti digitali con autonomia
- ricerca informazioni online
- produce contenuti multimediali
- collabora in ambienti digitali
- utilizza tecnologie in modo responsabile

AREA 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	
DESCRIPTOR DELLA COMPETENZA	• Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
OBIETTIVI	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni; • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete; • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali; • Salvare un documento o file in una cartella; • Avviare la procedura per stampare un documento.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca; • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto; • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.

AREA 2 – Comunicazione e collaborazione

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
DESCRIPTOR DELLA COMPETENZA	• Interagire con gli altri attraverso le tecnologie; • Collaborare attraverso le tecnologie digitali; • Netiquette.
OBIETTIVI	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;

	• Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette); • Utilizzare correttamente la propria identità digitale.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola; • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, Meet); • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità; • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali; • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione; • Conoscere la propria "impronta digitale"; Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.

AREA 3 – Creazione di contenuti digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Sviluppare contenuti digitali; • Integrare e rielaborare contenuti digitali; • Programmazione.
OBIETTIVI	• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività; • Utilizzare strumenti di coding.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo; • Creare disegni con app di grafica; • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale; • Storytelling digitale; • Coding.

AREA 4 – Sicurezza

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Riconoscere i rischi della rete; • Proteggere i dati personali; • Utilizzare internet in modo responsabile; • Risolvere problemi tecnici; • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.

OBIETTIVI	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali; • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet; • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.

AREA 5 – Risoluzione di problemi

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Proteggere i dispositivi; • Proteggere la salute e il benessere; • Proteggere l'ambiente.
OBIETTIVI	• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali; • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale; • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...); • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali; • Disegnare un avatar da indossare per le riprese video; • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch;
- Utilizzare mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file;
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente;
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi;
- Usare software didattici;
- Eseguire ricerche, online, guidate;
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding).

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo;
- Usare software didattici;
- Eseguire ricerche, online, guidate;
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding).

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta;
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago;
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche;
- Conoscere i più comuni motori di ricerca;
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi;
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo;
- Conosce e sa utilizzare le principali app di G-suite con il proprio account studente;
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer;
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili;
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni;
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi;
- Conosce i principi base del coding;
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

Competenze attese

- Utilizza strumenti digitali per lo studio;
- Organizza informazioni;
- Collabora online.

CLASSE SECONDA

Competenze attese

- Produce contenuti digitali complessi;
- Utilizza strumenti di presentazione;
- Sviluppa pensiero computazionale.

CLASSE TERZA

Competenze attese

- Utilizza tecnologie per la ricerca;
- Valuta criticamente le informazioni;

- Rispetta le regole della cittadinanza digitale;
- Utilizza strumenti digitali per la produzione di contenuti.

AREA 1 – Alfabetizzazione su informazioni e dati

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali; • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.
OBIETTIVI	• Avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni; • Organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali; • Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca; • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo; • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale; • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie; • Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; • Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento.

AREA 2 – Comunicazione e collaborazione

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Interagire con gli altri attraverso le tecnologie; • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali; • Netiquette.
OBIETTIVI	• Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • Presentare/esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare nella costruzione di risorse e conoscenza;

	• Utilizzare la tecnologia per migliorare la propria capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).
ATTIVITA' PROPOSTE	• Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico. inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • Inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • Valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • Modificare le impostazioni di condivisione; • Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • Informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.

AREA 3 – Creazione di contenuti digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Sviluppare contenuti digitali; • Integrare e rielaborare contenuti digitali; • Programmazione
OBIETTIVI	A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
ATTIVITA' PROPOSTE	In modalità offline: • Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; • Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; • Realizzare un filmato/video come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. • Svolgere attività di geometria; • Creare musica; • Coding; • Attività per sviluppare l'autonomia: - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando le indicazioni fornite dall'insegnante;

	• Preparare, come compito a casa una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • Aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; • Chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.
--	--

AREA 4 – Sicurezza

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA	
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	• Proteggere i dispositivi; • Proteggere i dati personali e la privacy; • Proteggere la salute e il benessere; • Proteggere l'ambiente.
OBIETTIVI	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.
ATTIVITA' PROPOSTE	• Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password; • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti); • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe; • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti); • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete;

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali); |
|--|---|

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La valutazione delle competenze digitali avviene attraverso:

- osservazione sistematica
- compiti autentici
- rubriche valutative
- prodotti digitali
- portfolio digitale

LIVELLI DI PADRONANZA

Livello iniziale

Utilizza strumenti digitali con guida costante.

Livello base

Utilizza strumenti digitali con autonomia parziale.

Livello intermedio

Utilizza strumenti digitali in modo autonomo.

Livello avanzato

Utilizza strumenti digitali in modo consapevole e creativo.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE: COMPETENZA, CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ DIGITALE

INTELLIGENZA ARTIFICIALE: ALFABETIZZAZIONE, CONSAPEVOLEZZA E CITTADINANZA DIGITALE

1. Premessa

L'Intelligenza Artificiale (IA) costituisce una delle principali trasformazioni tecnologiche e sociali del nostro tempo e incide progressivamente sui modi di comunicare, informarsi, apprendere, lavorare e partecipare alla vita sociale. La scuola è pertanto chiamata a sviluppare negli alunni una consapevolezza critica dell'Intelligenza Artificiale, affinché possano comprenderne il funzionamento di base, riconoscerne la presenza nella vita quotidiana, valutarne opportunità e rischi e sviluppare comportamenti responsabili nell'ambiente digitale.

Nel rispetto della normativa vigente e delle disposizioni adottate dall'istituto, gli alunni non utilizzano direttamente sistemi di Intelligenza Artificiale generativa per lo svolgimento delle attività didattiche, salvo eventuali specifiche attività autorizzate nell'ambito di percorsi sperimentali formalmente definiti dall'istituto e condotti sotto la responsabilità e la supervisione del docente.

L'educazione all'IA assume pertanto prevalentemente carattere conoscitivo, critico, etico e orientativo. L'obiettivo non è insegnare agli alunni a utilizzare indiscriminatamente strumenti di IA, ma fornire loro le conoscenze necessarie per comprendere il fenomeno e per affrontare in modo consapevole una società nella quale l'Intelligenza Artificiale è e sarà sempre più presente.

La presente sezione si colloca all'interno del Curricolo Digitale di istituto e si raccorda con le competenze previste dal quadro europeo DigCompEdu, con l'educazione alla cittadinanza digitale e con le disposizioni europee e nazionali in materia di Intelligenza Artificiale, protezione dei dati personali e tutela dei minori.

Il riferimento nazionale specifico è costituito dalle Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche, adottate con DM n. 166 del 9 agosto 2025.

2. Principio fondamentale: educare all'IA, non delegare all'IA

Nel primo ciclo di istruzione l'educazione all'Intelligenza Artificiale deve essere orientata prioritariamente allo sviluppo del pensiero critico, dell'autonomia cognitiva e della capacità di comprendere il funzionamento delle tecnologie.

L'istituto adotta pertanto il seguente principio:

L'IA è oggetto di conoscenza e riflessione, non uno strumento al quale delegare i processi di apprendimento degli alunni.

Gli alunni devono essere messi nelle condizioni di comprendere:

- che cosa si intende per Intelligenza Artificiale;
- dove è possibile incontrarla nella vita quotidiana;
- come vengono prodotti i risultati generati dai sistemi di IA;
- perché tali risultati possono essere errati o fuorvianti;
- che cosa sono i dati e quale ruolo svolgono nei sistemi di IA;
- che cosa sono i bias;
- quali rischi possono derivare dall'utilizzo dell'IA;
- quali implicazioni possono derivare dall'uso dell'IA per la privacy, la sicurezza, i diritti e le relazioni sociali;
- perché un contenuto generato da un sistema di IA non deve essere considerato automaticamente vero o affidabile.

L'alfabetizzazione all'IA costituisce quindi una componente dell'educazione alla cittadinanza digitale.

3. Obiettivi formativi

L'istituto persegue i seguenti obiettivi:

Conoscere

Gli alunni sviluppano una conoscenza progressiva:

- del concetto di Intelligenza Artificiale;
- della differenza tra strumenti digitali tradizionali e sistemi che utilizzano IA;
- degli esempi di IA presenti nella vita quotidiana;
- dell'IA generativa e dei contenuti generati artificialmente;
- del ruolo dei dati nei sistemi di IA;
- del concetto di algoritmo;
- del concetto di errore, bias e affidabilità.

Comprendere

Gli alunni comprendono che:

- l'IA è progettata e sviluppata dall'uomo;
- un sistema di IA non possiede necessariamente comprensione, intenzionalità o consapevolezza;
- una risposta generata dall'IA può essere plausibile ma falsa;
- i sistemi di IA possono produrre risultati differenti a partire da richieste differenti;
- i dati utilizzati dai sistemi possono influenzare i risultati prodotti;
- gli algoritmi possono incorporare errori o pregiudizi presenti nei dati o nelle modalità di progettazione.
- Valutare criticamente

Gli alunni sviluppano la capacità di:

- non accettare automaticamente come vere informazioni prodotte o diffuse attraverso sistemi di IA;
- distinguere fatti, opinioni, interpretazioni e contenuti generati artificialmente;
- confrontare informazioni provenienti da fonti differenti;
- riconoscere contenuti manipolati o potenzialmente generati artificialmente;
- riflettere sull'attendibilità delle fonti;
- riconoscere semplici esempi di bias e stereotipi.
- Agire responsabilmente

Gli alunni comprendono l'importanza di:

- proteggere i propri dati personali;
- non diffondere dati personali di altre persone;
- non utilizzare immagini, audio o video di altre persone in modo improprio;
- rispettare la dignità e la privacy altrui;
- comprendere le conseguenze della diffusione di contenuti falsi o manipolati;
- rispettare il diritto d'autore e la proprietà intellettuale;
- utilizzare responsabilmente i contenuti digitali.

4. Progressione verticale dell'educazione all'IA

Scuola dell'infanzia

L'educazione all'IA nella scuola dell'infanzia è indiretta e mediata dall'adulto.

Gli obiettivi riguardano principalmente lo sviluppo dei prerequisiti cognitivi necessari alla successiva comprensione dell'IA:

- distinguere tra persone, oggetti e dispositivi tecnologici;
- comprendere che le macchine sono costruite e programmate dalle persone;
- distinguere tra azioni compiute intenzionalmente da una persona e azioni eseguite da una macchina;
- sviluppare capacità di osservazione, classificazione e previsione;
- sviluppare il pensiero logico e il problem solving;
- riflettere sulla differenza tra realtà, immaginazione e rappresentazione digitale.

Non è previsto l'utilizzo autonomo di sistemi di Intelligenza Artificiale da parte dei bambini.

5. Scuola primaria

Nella scuola primaria l'educazione all'IA mira a costruire una prima rappresentazione corretta del fenomeno.

Gli alunni vengono accompagnati a:

- riconoscere alcuni esempi di IA presenti nella vita quotidiana;
- comprendere che alcune tecnologie sono in grado di elaborare grandi quantità di dati;
- comprendere, attraverso esempi semplificati, il concetto di algoritmo;
- distinguere tra contenuti prodotti da persone e contenuti prodotti automaticamente;
- comprendere che un sistema automatico può commettere errori;
- riflettere sull'importanza delle fonti;
- comprendere il valore dei dati personali;
- riconoscere situazioni nelle quali è necessario chiedere l'intervento di un adulto;
- sviluppare atteggiamenti di prudenza nei confronti delle informazioni presenti online.

Le attività didattiche possono prevedere dimostrazioni e simulazioni effettuate dal docente, senza richiedere agli alunni la creazione di account o l'utilizzo autonomo di strumenti di IA.

6. Scuola secondaria di primo grado

Nella scuola secondaria di primo grado l'educazione all'IA assume carattere maggiormente critico e interdisciplinare.

Gli studenti vengono guidati a:

- comprendere i principali concetti relativi all'IA;
- distinguere algoritmi, automazione e sistemi di IA;
- comprendere, a livello adeguato all'età, il funzionamento generale dell'IA generativa;
- comprendere il ruolo dei dati nell'addestramento e nel funzionamento dei modelli;
- analizzare esempi di utilizzo dell'IA nella società;
- comprendere il fenomeno dei bias algoritmici;
- riconoscere i rischi legati alla produzione di informazioni false o fuorvianti;
- conoscere il fenomeno dei deepfake;
- riflettere sul rapporto tra IA, informazione e disinformazione;
- analizzare le implicazioni dell'IA sulla privacy;
- riflettere sulle implicazioni etiche e sociali dell'automazione;
- comprendere il rapporto tra IA, lavoro e trasformazione delle professioni;
- riflettere sul ruolo dell'uomo nelle decisioni supportate da sistemi automatizzati.

Le attività possono comprendere analisi di casi, simulazioni, esperimenti unplugged, discussioni, attività di fact-checking, confronto tra contenuti e analisi di esempi di output prodotti da IA presentati e gestiti dal docente. Tali attività hanno finalità di alfabetizzazione e sviluppo del pensiero critico e non prevedono l'utilizzo autonomo di strumenti di IA da parte degli studenti.

7. L'IA come oggetto di analisi critica

L'istituto promuove attività didattiche nelle quali l'Intelligenza Artificiale venga utilizzata come oggetto di studio, senza trasformare gli alunni in utilizzatori diretti dei sistemi.

A titolo esemplificativo, il docente può proporre:

- analisi di risposte generate da un sistema di IA;
- confronto tra una risposta corretta e una risposta contenente errori;
- individuazione di informazioni inventate;
- analisi di immagini generate artificialmente;
- riconoscimento di elementi manipolati;
- analisi di bias e stereotipi;
- confronto tra contenuti prodotti dall'uomo e contenuti generati artificialmente;
- simulazioni di funzionamento di algoritmi;
- attività unplugged per comprendere classificazione, riconoscimento di pattern e decisione automatizzata;
- discussioni sull'impatto dell'IA sulla società;
- analisi di casi relativi a privacy, sicurezza, copyright e disinformazione.

In questo modo l'alunno sviluppa competenze di AI Literacy senza dover necessariamente interagire direttamente con un sistema di IA.

8. Pensiero critico e verifica delle informazioni

Particolare rilievo viene attribuito alla capacità di verificare le informazioni.

Gli alunni vengono educati a porsi domande quali:

- Da dove proviene questa informazione?
- Chi l'ha prodotta?
- È possibile verificarla?
- Quali fonti la confermano?
- Esistono fonti che sostengono una posizione diversa?
- Il contenuto potrebbe essere stato generato o manipolato artificialmente?
- Quali elementi permettono di considerarlo attendibile?

L'educazione all'IA viene pertanto strettamente integrata con l'educazione ai media, alla ricerca delle informazioni e alla cittadinanza digitale.

9. Privacy e protezione dei dati

La conoscenza dei rischi connessi al trattamento dei dati costituisce parte integrante dell'educazione all'IA.

Gli alunni devono comprendere:

- che i dati personali hanno valore;
- che fotografie, video, registrazioni vocali e informazioni personali possono essere utilizzati dai sistemi digitali;
- che la condivisione di dati online può avere conseguenze durature;
- che non è corretto inserire o diffondere dati personali di altre persone;

- che non tutte le applicazioni digitali sono equivalenti sotto il profilo della tutela della privacy.

Nelle attività scolastiche gli alunni non devono creare autonomamente account presso servizi di IA né inserire dati personali nei sistemi di IA, salvo specifiche attività autorizzate dall'istituto e realizzate nel rispetto della normativa e delle procedure interne.

10. Utilizzo dell'IA da parte dei docenti

L'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale da parte del personale docente costituisce una questione distinta dall'utilizzo da parte degli alunni.

Il docente può utilizzare strumenti di IA, nel rispetto della normativa vigente e delle disposizioni dell'istituto, come supporto alla:

- progettazione didattica;
- produzione e rielaborazione di materiali;
- differenziazione delle attività;
- predisposizione di esercizi;
- semplificazione linguistica;
- progettazione di attività inclusive;
- elaborazione di esempi;
- brainstorming;
- preparazione di attività di recupero e potenziamento.

Il docente mantiene in ogni caso la piena responsabilità professionale dei materiali utilizzati.

Ogni contenuto prodotto con il supporto dell'IA deve essere verificato sotto il profilo:

- della correttezza;
- dell'attendibilità;
- dell'adeguatezza all'età;
- della coerenza con gli obiettivi didattici;
- dell'accessibilità;
- dell'assenza di contenuti discriminatori;
- della tutela dei dati personali.

11. IA e valutazione

L'Intelligenza Artificiale non può sostituire il giudizio professionale del docente.

L'istituto riconosce che la valutazione degli apprendimenti richiede conoscenza del percorso dello studente, osservazione, interpretazione pedagogica e responsabilità professionale.

Pertanto:

- le decisioni valutative rimangono sotto la responsabilità del docente;
- gli strumenti di IA non determinano autonomamente valutazioni degli alunni;
- eventuali strumenti di supporto utilizzati dal personale devono essere preventivamente valutati secondo le procedure dell'istituto;
- la valutazione deve mantenere una dimensione umana, trasparente e verificabile.

Particolare attenzione deve essere posta ai sistemi di IA impiegati in ambito educativo che possono incidere significativamente sul percorso di istruzione degli studenti, in considerazione della disciplina prevista dall'AI Act per determinati sistemi ad alto rischio.

12. Competenze attese al termine del primo ciclo

Al termine del primo ciclo di istruzione lo studente:

- riconosce i principali ambiti nei quali viene utilizzata l'Intelligenza Artificiale;
 - comprende a livello adeguato all'età i principi generali del funzionamento dei sistemi di IA;
 - comprende il ruolo dei dati e degli algoritmi;
 - sa che i sistemi di IA possono produrre errori e informazioni non attendibili;
 - riconosce il concetto di bias;
 - comprende i principali rischi connessi all'IA;
 - riconosce il fenomeno dei contenuti generati o manipolati artificialmente;
 - conosce i rischi relativi alla privacy e alla protezione dei dati;
 - comprende le implicazioni etiche e sociali dell'IA;
 - sa applicare strategie di verifica delle informazioni;
 - distingue tra assistenza tecnologica e sostituzione del proprio processo cognitivo;
 - comprende l'importanza della responsabilità umana nelle decisioni supportate dall'IA;
 - assume un atteggiamento consapevole, critico e responsabile nei confronti dell'Intelligenza Artificiale.
-

14. Principio conclusivo

L'obiettivo dell'educazione all'Intelligenza Artificiale nel primo ciclo non è formare precocemente utilizzatori di strumenti generativi, ma cittadini capaci di comprendere e governare criticamente il mondo nel quale tali strumenti sono presenti.

La scuola intende pertanto sviluppare negli alunni una competenza fondamentale per il futuro: non saper semplicemente usare l'Intelligenza Artificiale, ma sapere quando fidarsi, quando dubitare, quando verificare e quando scegliere consapevolmente di farne a meno.

L'Intelligenza Artificiale viene quindi introdotta nel Curricolo Digitale come oggetto di conoscenza, analisi critica e cittadinanza digitale, mentre il suo eventuale utilizzo operativo rimane circoscritto ai contesti, ai soggetti e alle modalità consentite dalla normativa vigente e dalle disposizioni dell'istituto.

MONITORAGGIO E AGGIORNAMENTO

Il curriculum digitale viene monitorato e aggiornato periodicamente dal collegio docenti, in relazione all'evoluzione delle tecnologie e dei bisogni formativi degli studenti.

GOVERNANCE DEL CURRICOLO DIGITALE

La progettazione, l'attuazione e il monitoraggio del Curriculum Digitale sono coordinati dal Dirigente Scolastico e dal Team per l'Innovazione Digitale, in collaborazione con l'Animatore Digitale, le Funzioni Strumentali, i Referenti di plesso e i Dipartimenti disciplinari.

FIGURE DI RIFERIMENTO

- Dirigente Scolastico
 - Animatore Digitale
 - Team per l'Innovazione Digitale
 - Referenti per l'Educazione Civica
 - Responsabile della protezione dei dati (DPO)
-

COMPITI PRINCIPALI

- Pianificazione delle azioni di innovazione digitale.
 - Supporto metodologico ai docenti.
 - Monitoraggio delle competenze digitali degli studenti.
 - Aggiornamento periodico del curriculum.
 - Promozione della sicurezza digitale e della cittadinanza digitale.
-

FORMAZIONE DEL PERSONALE

L'Istituto promuove la formazione continua del personale docente e non docente sulle competenze digitali, sulle metodologie innovative e sull'uso consapevole delle tecnologie, in coerenza con il Piano Nazionale Scuola Digitale e con le priorità individuate nel PTOF.

Le attività formative possono includere:

- corsi di aggiornamento e formazione interna.
 - workshop e laboratori didattici.
 - comunità di pratica professionale.
 - autoformazione e formazione online.
 - partecipazione a progetti di innovazione didattica.
-

MONITORAGGIO, VALUTAZIONE E REVISIONE DEL CURRICOLO

Il Curriculum Digitale è oggetto di monitoraggio annuale attraverso indicatori quantitativi e qualitativi, finalizzati a verificare l'efficacia delle azioni didattiche e il livello di sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

La revisione del documento avviene con cadenza periodica, sulla base:

- dei risultati delle prove di valutazione
 - delle evidenze raccolte nei dipartimenti disciplinari
 - delle indicazioni del Collegio dei Docenti
 - dell'evoluzione delle tecnologie digitali
 - delle esigenze educative emergenti
-