



ISTITUTO COMPRENSIVO 3 PONTE-SICILIANO POMIG.
VIA ROMA 77 - 80038 POMIGLIANO D'ARCO (NA)
Ambito NA 19 Cod. Fisc. 930 766 50 634 Cod.Mecc. NAIC8G0007
Tel./ Fax 081 3177300- e-mail: naic8g0007@istruzione.it
PEC naic8g0007@pec.istruzione.it Sito web: www.ictrepontesiciliano.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

Delibera n. 69 del 27/10/2025

Scuola – Infanzia – Primaria – Secondaria di primo grado

A.S. 2025/2026

PRESENTAZIONE DEL DOCUMENTO

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo si configura come un percorso organico e coerente che sostenga gli alunni, in modo verticale e progressivo, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Tale percorso intende promuovere lo sviluppo di competenze digitali mature, consapevoli e responsabili, valorizzando la capacità di utilizzare le tecnologie in modo critico, creativo e sicuro. In questo quadro rientra anche l'educazione all'uso corretto e consapevole dell'intelligenza artificiale, oggi sempre più presente nella vita quotidiana e nei processi di apprendimento, affinché gli studenti imparino a riconoscerne potenzialità, limiti ed implicazioni etiche.

Il documento si pone l'obiettivo di sviluppare competenze digitali solide, consapevoli e coerenti con le *Indicazioni Nazionali per il Curricolo* (2012, aggiornate nel 2018) e con il quadro di riferimento europeo *DigComp 2.2*, attualmente il riferimento più riconosciuto e aggiornato per la definizione delle competenze digitali dei cittadini, includendo al suo interno anche dimensioni emergenti come l'interazione consapevole con sistemi di intelligenza artificiale.

Indice del documento:

1. Le Competenze Digitali
2. Quadro di riferimento teorico
3. Aree Di Competenza del Digcomp 2.2
4. Curricolo Verticale Digitale
5. L'uso dell'Intelligenza Artificiale

6. Valutazione e Monitoraggio delle Competenze Digitali

1. LE COMPETENZE DIGITALI

Le competenze digitali rappresentano oggi un asse fondamentale della formazione di ogni alunno e si collocano pienamente all'interno del quadro delle **Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente (Lifelong Learning)**, definite dall'Unione Europea, che riconoscono la competenza digitale come una delle dimensioni essenziali per la cittadinanza attiva e la piena partecipazione alla società contemporanea. In questa prospettiva, la scuola ha il compito di guidare gli studenti verso un uso maturo, critico e responsabile delle tecnologie, permettendo loro di sviluppare capacità integrate che coinvolgono aspetti cognitivi, comunicativi, creativi ed etici. L'Istituto Comprensivo intende sviluppare tali competenze in tutti gli alunni, progressivamente e in continuità, dal primo approccio nella scuola dell'infanzia fino alla piena autonomia della scuola secondaria di primo grado.

2. QUADRO DI RIFERIMENTO TEORICO

Il curriculum digitale dell'Istituto Comprensivo si fonda su un solido quadro teorico che intreccia i seguenti principi normativi e pedagogici:

- **Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 (aggiornate 2018)**

Le Indicazioni Nazionali stabiliscono i principi fondamentali del curriculum per il primo ciclo di istruzione in Italia, delineando competenze chiave, traguardi di sviluppo per le diverse età e finalità educative generali. L'aggiornamento del 2018 ha posto un'enfasi più marcata sulla cittadinanza digitale, includendo l'uso consapevole delle tecnologie come parte integrante dello sviluppo cognitivo, sociale e culturale degli alunni. Esse invitano a integrare il digitale come strumento di apprendimento, di comunicazione e di espressione creativa, promuovendo competenze operative, critiche ed etiche fin dai primi anni di scuola.

- **Legge 107/2015 ("Buona Scuola")**

La Legge 107/2015 ha introdotto una riforma significativa del sistema scolastico italiano, sottolineando il ruolo dell'innovazione digitale nella didattica. Tra i punti principali:

- La digitalizzazione dei processi educativi e amministrativi.
- L'introduzione di figure dedicate all'innovazione digitale, come l'Animatore Digitale.
- La promozione di metodologie didattiche innovative basate su strumenti digitali.

Per il curriculum digitale, la legge fornisce quindi un quadro istituzionale per integrare strumenti tecnologici, formazione dei docenti e progettualità digitale nel percorso educativo verticale.

- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)**

Il PNSD è il documento strategico che accompagna le scuole nella trasformazione digitale, indicando azioni, obiettivi e strumenti per l'innovazione educativa. Per le competenze digitali, il PNSD promuove:

- Lo sviluppo del pensiero computazionale e della robotica educativa.

- La formazione dei docenti su strumenti digitali avanzati.
 - L'integrazione di metodologie didattiche innovative, come coding, flipped classroom e laboratori digitali.
 - L'attenzione alla cittadinanza digitale, alla sicurezza e alla responsabilità nell'uso delle tecnologie.
- Il PNSD costituisce quindi un quadro operativo che guida la progettazione del curricolo digitale a livello d'istituto.

- **Legge 92/2019 sull'Educazione Civica**

Questa legge ha introdotto l'Educazione Civica obbligatoria in tutte le scuole italiane, articolata su tre nuclei fondamentali: Costituzione, Sostenibilità, Cittadinanza digitale.

La componente digitale riguarda la consapevolezza dei propri diritti e doveri online, la comprensione dei fenomeni del web (come cyberbullismo, disinformazione e privacy) e l'uso responsabile delle tecnologie come strumenti di partecipazione sociale e culturale.

Per il curricolo digitale, ciò significa integrare tematiche di cittadinanza digitale in tutte le discipline e ordini di scuola, collegando competenze operative a comportamenti etici e responsabili.

- **Linee guida ministeriali sulla sicurezza digitale**

Le linee guida emanate dal MIUR forniscono indicazioni pratiche per educare gli alunni alla sicurezza informatica e alla tutela della privacy, stabilendo protocolli per prevenire rischi online, cyberbullismo e uso scorretto dei dati personali. Tali linee guida incoraggiano un approccio educativo progressivo: dai primi concetti di protezione e rispetto nella scuola dell'infanzia, fino alla piena autonomia e consapevolezza nella scuola secondaria di primo grado. Sono uno strumento fondamentale per declinare nel curricolo verticale la sicurezza digitale come competenza trasversale.

- **DigComp 2.2 – European Digital Competence Framework**

Il DigComp 2.2 è il framework europeo più aggiornato per definire le competenze digitali dei cittadini. Si articola in cinque aree principali:

1. **Alfabetizzazione digitale:** capacità di utilizzare strumenti e dispositivi digitali in modo efficace.
2. **Comunicazione e collaborazione:** interazione responsabile in ambienti digitali, condivisione di informazioni e collaborazione in rete.
3. **Creazione di contenuti digitali:** produzione e gestione di contenuti multimediali, comprensione di copyright e licenze.
4. **Sicurezza digitale:** protezione dei dati, sicurezza dei dispositivi, identità digitale e prevenzione dei rischi online.
5. **Problem solving e pensiero computazionale:** capacità di risolvere problemi mediante strumenti digitali, pianificare soluzioni e comprendere sistemi automatizzati, inclusa l'intelligenza artificiale.

Il framework DigComp 2.2 è fondamentale per il curricolo digitale perché offre una mappa chiara e progressiva delle competenze da sviluppare per ordine e grado, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, integrando aspetti cognitivi, operativi, relazionali ed etici.

3. LE AREE DI COMPETENZA DEL DIGCOMP 2.2



AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

Scuola dell'infanzia:

I bambini iniziano a familiarizzare con i dispositivi digitali attraverso esperienze guidate e sicure. L'obiettivo non è l'uso autonomo, ma la comprensione iniziale che esistono strumenti digitali per ascoltare, guardare immagini, racconti o esplorare ambienti interattivi. Si promuove la capacità di riconoscere simboli, icone e semplici comandi, sviluppando una prima consapevolezza del rapporto tra azione e risposta del dispositivo.

Scuola primaria:

Gli alunni apprendono a cercare informazioni elementari in ambienti digitali appositamente selezionati, distinguendo ciò che serve da ciò che è superfluo. Imparano a utilizzare parole chiave semplici, a comprendere l'organizzazione delle informazioni e a leggere immagini, testi e audio in formato digitale. Si

sviluppa una prima capacità critica nel valutare la pertinenza delle informazioni.

Scuola secondaria di primo grado:

Gli studenti imparano a orientarsi in ambienti complessi, selezionando informazioni da fonti diverse, comparandole e valutarne attendibilità, autorevolezza e aggiornamento. Acquisiscono consapevolezza dei meccanismi che regolano la ricerca online (algoritmi, filtri, pubblicità). Gestiscono dati e contenuti in modo più sistematico, archiviandoli e organizzandoli secondo necessità.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione digitale

Scuola dell'infanzia:

I bambini scoprono che i dispositivi digitali possono essere strumenti per comunicare, ad esempio inviando messaggi o immagini in modalità protetta e mediata dall'adulto. Iniziano a comprendere regole di base: aspettare il proprio turno, rispettare l'altro, usare il digitale come forma di espressione condivisa.

Scuola primaria:

Gli alunni imparano a comunicare attraverso piattaforme digitali scolastiche, condividendo lavori e collaborando in semplici progetti di gruppo. Acquisiscono consapevolezza del linguaggio appropriato da usare online e iniziano a comprendere la differenza tra comunicazione pubblica e privata. Si introducono le norme basilari della netiquette.

Scuola secondaria di primo grado:

Gli studenti imparano a usare ambienti collaborativi più complessi (documenti condivisi, piattaforme cloud, classi virtuali). Comprendono come interagire responsabilmente in rete, rispettando identità e opinioni altrui. Approfondiscono il tema dell'impronta digitale e della gestione consapevole delle proprie comunicazioni online.

AREA 3 - Creazione di contenuti digitali

Scuola dell'infanzia:

I bambini sperimentano la produzione di semplici contenuti digitali: disegni, registrazioni audio, foto o brevi sequenze animate mediante applicazioni intuitive. Non si parla ancora di autonomia tecnica ma di esplorazione creativa.

Scuola primaria:

Gli alunni creano contenuti più strutturati come testi digitali, presentazioni, immagini, semplici video e produzioni multimediali. Cominciano a conoscere il concetto di copyright in forma elementare, distinguendo ciò che può essere usato liberamente da ciò che richiede autorizzazione.

Scuola secondaria di primo grado:

Gli studenti realizzano contenuti digitali complessi: presentazioni multimediali, video, podcast, mappe interattive, programmi di coding e robotica educativa. Approfondiscono i concetti di **licenze, copyright e proprietà intellettuale**, comprendendo l'uso corretto del materiale online (Creative Commons, citazioni, fonti).

AREA 4 - Sicurezza digitale

Scuola dell'infanzia:

I bambini apprendono semplici regole di sicurezza: non utilizzare dispositivi senza autorizzazione dell'adulto, riconoscere che alcuni comportamenti

online possono causare problemi, proteggere il proprio corpo e le proprie emozioni anche nell'uso dei media. Si gettano le basi per un uso equilibrato e rispettoso degli schermi.

Scuola primaria:

Gli alunni imparano le regole fondamentali della sicurezza digitale: non condividere dati personali, riconoscere contenuti inappropriati, chiedere aiuto in caso di disagio online e rispettare gli altri. Iniziano a comprendere rischi come cyberbullismo, truffe o uso improprio delle password, seguendo linee guida chiare e protette.

Scuola secondaria di primo grado:

Gli studenti approfondiscono i temi della protezione dei dati personali, identità digitale, privacy e sicurezza tecnica (password, aggiornamenti, phishing). Riflettono sui rischi sociali e psicologici dell'online: cyberbullismo, gestione del tempo digitale, dipendenze, esposizione impropria. Acquisiscono strumenti per difendersi e per agire responsabilmente nella comunità digitale.

AREA 5 - Problem solving e pensiero computazionale

Scuola dell'infanzia:

I bambini affrontano semplici attività che stimolano il ragionamento logico: sequenze, percorsi, classificazioni, giochi strutturati. Il pensiero computazionale nasce come capacità naturale di riconoscere schemi e prevedere conseguenze.

Scuola primaria:

Gli alunni si avvicinano al pensiero computazionale attraverso attività di coding unplugged, robotica educativa di base e programmazione visuale (come Scratch). Imparano a scomporre problemi, a prevedere errori e a testare soluzioni. Il digitale diventa uno strumento per costruire e verificare ipotesi.

Scuola secondaria di primo grado:

Gli studenti affrontano attività più avanzate: programmazione visuale e testuale, robotica, simulazioni, modellizzazione di problemi reali. Apprendono come funzionano gli algoritmi e, in forma introduttiva, come operano i sistemi di **intelligenza artificiale**, comprendendone potenzialità e limiti. Sviluppano strategie per risolvere problemi complessi attraverso processi sistematici.

ORDINE DI SCUOLA	AREA 1: ALFABETIZZAZIONE DIGITALE	AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI	AREA 4: SICUREZZA DIGITALE	AREA 5 PROBLEM SOLVING
INFANZIA	Familiarizzazione con dispositivi, interazione con immagini e suoni	Prime forme di condivisione e gioco digitale collettivo	Racconti digitali guidati, disegni e animazioni semplici	Uso guidato dei dispositivi, rispetto delle regole	Pre-coding e attività logiche di base; prime esperienze con robotica semplice
PRIMARIA 1° BIENNIO (1 ^a -2 ^a)	Uso autonomo di tablet e LIM, digitazione di parole e frasi	Collaborazione guidata tramite piattaforme o giochi educativi	Creazione di brevi testi, immagini, presentazioni semplici	Introduzione alla privacy, regole di comportamento online	Attività di sequenze logiche, coding visivo base
PRIMARIA 2° BIENNIO (3 ^a -5 ^a)	Ricerca informazioni guidata, gestione file	Collaborazione in progetti digitali, condivisione contenuti	Testi multimediali, video brevi, storie animate, robotica educativa	Protezione dati e consapevolezza dell'uso sicuro del digitale	Problem solving con coding visuale, prime riflessioni su IA e logiche automatizzate
SECONDARIA 1 ^a	Ricerca avanzata e valutazione fonti	Lavoro collaborativo su piattaforme cloud	Produzione di documenti condivisi, presentazioni complesse, multimedia	Cybersecurity, password sicure, prevenzione cyberbullismo	Coding avanzato visuale e comprensione base di IA
SECONDARIA 2 ^a -3 ^a	Gestione avanzata dei dati, ricerca critica	Collaborazioni online complesse, gestione di ruoli e progetti	Video, podcast, infografiche, mini siti, contenuti disciplinari	Sicurezza digitale completa, identità digitale, regolamentazioni	Progettazione digitale, problem solving avanzato, uso consapevole IA generativa

4. CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Fin dalla scuola dell'infanzia, il percorso digitale assume un carattere esplorativo e sensoriale. Le tecnologie, integrate nel contesto educativo quotidiano, permettono ai bambini di sperimentare nuove forme di percezione, immaginazione e conoscenza. I dispositivi non vengono proposti come elementi estranei, ma come strumenti che ampliano le possibilità del gioco, della narrazione e dell'espressione creativa. Attraverso l'uso guidato della LIM, dei tablet e di robot educativi semplici, i bambini familiarizzano con l'idea che il digitale possa essere un mezzo per raccontare, rappresentare e costruire. Le attività di pre-coding e robotica di base favoriscono lo sviluppo della logica, della sequenzialità e del pensiero computazionale per mezzo di esperienze corporee e ludiche. In questa fase si pongono anche le basi della cittadinanza digitale, educando i bambini a usare lo strumento in presenza dell'adulto, a rispettarlo e a comprendere semplici regole di sicurezza.

Con l'ingresso nella scuola primaria, il digitale diventa un componente strutturale dell'esperienza didattica. Nel primo biennio, gli alunni imparano a utilizzare i dispositivi in autonomia, a comprendere le funzioni basilari di tastiera, mouse e applicazioni elementari, e a produrre testi, immagini e brevi contenuti multimediali. Attraverso attività pratiche, esercitazioni guidate e giochi educativi, consolidano la capacità di interagire con l'ambiente digitale, apprendendo contestualmente importanti norme di comportamento, rispetto e tutela dei dati personali.

Nel secondo biennio della primaria, l'esperienza digitale si amplia e si approfondisce. Gli alunni acquisiscono padronanza degli strumenti di videoscrittura, presentazione e organizzazione dei file, imparano a cercare informazioni in rete, a valutarne l'attendibilità e a utilizzare il digitale come supporto allo studio e alla ricerca disciplinare. La produzione di contenuti digitali diventa più articolata: gli studenti creano presentazioni multimediali, video, libri digitali e storie animate, integrando linguaggi diversi e sviluppando la capacità di progettare un prodotto digitale coerente e comunicativamente efficace. L'uso di Scratch e della robotica educativa consente di potenziare il pensiero computazionale e di avviare forme di problem solving basate sulla programmazione e sulla sperimentazione concreta.

Nel passaggio alla scuola secondaria di primo grado, la competenza digitale si evolve verso una dimensione più critica, collaborativa e progettuale. Gli studenti imparano a utilizzare piattaforme cloud per lavorare in gruppo, condividere documenti e sviluppare compiti autentici. La ricerca in rete diventa un percorso consapevole di selezione, analisi e confronto delle fonti, con particolare attenzione ai fenomeni delle fake news, della manipolazione delle immagini e dell'informazione digitale. L'educazione alla sicurezza informatica assume un ruolo centrale: gli alunni vengono guidati a riconoscere i rischi legati alla navigazione, ai social media e alla gestione dei dati personali, imparando a utilizzare strumenti di protezione e strategie di prevenzione.

5. L'USO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)

L'integrazione dell'Intelligenza Artificiale nel Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo rappresenta una nuova frontiera educativa che accompagna gli alunni verso la comprensione consapevole di tecnologie sempre più diffuse nella vita quotidiana. La scuola ha il compito di fornire agli studenti non solo competenze tecniche, ma soprattutto strumenti critici, etici e culturali per interagire responsabilmente con sistemi basati su IA,

L'attuazione di questo strumento digitale si basa sul rispetto di normative precise e vincolanti:

1. **AI Act europeo** - Il Regolamento UE sull'Intelligenza Artificiale che classifica i sistemi IA in base al rischio
2. **GDPR** - Il Regolamento UE 2016/679 sulla protezione dei dati personali, fondamentale quando si lavora con minori
3. **Legge italiana 132/2025** - La normativa nazionale che adatta le regole europee al contesto italiano

4. **Linee guida MIM** - Le indicazioni specifiche del Ministero dell'Istruzione e del Merito per le scuole

I PRINCIPI NON NEGOZIABILI PER L'USO DELL'IA:

- **Prima la persona, poi la tecnologia**

L'IA è uno strumento, non un sostituto. L'insegnante resta il punto di riferimento, il valutatore, il responsabile. Nessun algoritmo può prendere decisioni educative al posto delle persone.

- **Uguaglianza e inclusione**

L'IA deve aiutare tutti, non creare nuove barriere. Monitoriamo costantemente i sistemi per individuare pregiudizi algoritmici che possono discriminare studenti in base a genere, origine, condizione sociale o altre caratteristiche.

- **Innovazione responsabile**

L'obiettivo è sviluppare pensiero critico e competenze autentiche. L'IA non sostituisce l'impegno personale dello studente, non elimina la fatica dell'apprendimento. L'integrità accademica rimane sacra.

- **Chiarezza totale**

Quando usi un sistema di IA devi saperlo. Come funziona, a cosa serve, perché lo usiamo: tutto deve essere comprensibile. Niente scatole nere, come richiede l'articolo 50 dell'AI Act.

- **Sicurezza e privacy dei dati**

I dati personali, soprattutto quelli dei minori, sono protetti con massimo rigore. Ogni sistema IA deve rispettare il GDPR con approccio privacy by design e by default.

6. VALUTAZIONE E MONITORAGGIO

La valutazione e il monitoraggio delle competenze digitali rappresentano una componente essenziale del Curricolo Digitale e costituiscono il presupposto per garantire una crescita progressiva, coerente e misurabile degli apprendimenti degli alunni. L'obiettivo principale non è attribuire un giudizio di natura meramente tecnica, bensì comprendere il livello di autonomia, consapevolezza e responsabilità con cui ciascun alunno utilizza le tecnologie digitali nei diversi contesti di apprendimento.

Il monitoraggio avviene attraverso una pluralità di strumenti integrati tra loro. Le osservazioni sistematiche in classe, le verifiche autentiche, i compiti di realtà e la documentazione delle attività digitali permettono di cogliere non solo il prodotto finale, ma soprattutto i processi cognitivi e operativi messi in atto dagli studenti. La scuola valorizza l'uso di rubriche valutative ispirate ai descrittori del DigComp 2.2, che permettono di descrivere in modo chiaro e trasparente il livello raggiunto da ciascun alunno: dalla semplice esecuzione guidata, fino alla capacità di utilizzare le tecnologie in modo critico, creativo e responsabile. Tali rubriche non si limitano a considerare la padronanza dello strumento, ma includono aspetti legati alla collaborazione, alla tutela dei dati personali, all'etica digitale e alla consapevolezza dei rischi.

Livello Base (A1 – A2)

- **A1:** Conoscenze elementari nell'uso del digitale, capacità di svolgere compiti semplici con strumenti tecnologici e di navigare su internet in modo basilare.
- **A2:** Utilizzo più consapevole delle tecnologie digitali, con una comprensione minima della sicurezza informatica e della gestione dei dati personali.

Nei primi anni della scolarità, gli alunni collocati nei livelli iniziali del quadro (livelli A) mostrano una competenza digitale ancora guidata, caratterizzata da una forte dipendenza dal supporto dell'adulto. La valutazione, in questa fase, osserva soprattutto la capacità di eseguire compiti semplici, riconoscere ambienti digitali familiari e assumere i primi comportamenti orientati alla sicurezza. Non si richiede una piena autonomia, ma la capacità di partecipare ad attività digitali strutturate, di seguire istruzioni chiare e di mostrare interesse verso le tecnologie come strumenti di esplorazione e comunicazione. Il monitoraggio in questo livello include l'osservazione del comportamento, la partecipazione alle attività, la progressiva familiarità con i linguaggi digitali e la capacità di riconoscere messaggi e contenuti essenziali.

Livello Intermedio (B1 – B2)

- **B1:** Abilità nell'utilizzo autonomo di strumenti digitali per comunicare, lavorare e apprendere. Capacità di risolvere problemi digitali comuni.
- **B2:** Uso avanzato degli strumenti digitali con capacità critiche, valutazione delle fonti online e gestione della sicurezza informatica.

Nella scuola primaria e nella secondaria di primo grado, gli studenti iniziano a collocarsi nei livelli *intermedi* del DigComp (livelli B). In questa fase, la valutazione assume un carattere più analitico, perché l'alunno dimostra una crescente autonomia nell'uso degli strumenti digitali, una maggiore dimestichezza nella ricerca delle informazioni e una migliorata capacità di comunicare e collaborare online. La scuola osserva la capacità di selezionare dati pertinenti, di utilizzare con competenza applicazioni e strumenti digitali diversificati e di produrre elaborati personali che integrano linguaggi differenti. Il monitoraggio tiene conto anche della dimensione etica: comportamenti responsabili in rete, tutela dei propri dati, rispetto delle regole di copyright e consapevolezza dei rischi. L'alunno del livello intermedio è in grado di riconoscere problemi e di proporre soluzioni digitali adeguate, mostrando capacità di trasferire ciò che ha appreso a situazioni nuove.

Livello Avanzato (C1 – C2)

- **C1:** Utilizzo esperto delle tecnologie digitali, con capacità di adattamento a nuovi strumenti e innovazione nel loro impiego.
- **C2:** Competenza da esperto nell'uso del digitale, con capacità di progettare, sviluppare e gestire sistemi complessi basati su tecnologie digitali.

Nel livello *avanzato* (livelli C, corrispondenti alle fasi più alte del DigComp), gli studenti, in particolare verso la fine della scuola secondaria di primo grado, mostrano una padronanza più matura delle competenze digitali. La valutazione si concentra sulla capacità di prendere decisioni autonome, di analizzare criticamente informazioni complesse, di comprendere il funzionamento degli algoritmi e dei servizi digitali e di affrontare problemi articolati

con strategie consapevoli. In questo stadio, si valuta non solo ciò che l'alunno sa fare, ma anche come giustifica le proprie scelte, come valuta la qualità delle fonti, come organizza un progetto digitale e come si muove nel rispetto delle norme etiche e della cittadinanza digitale. L'alunno è in grado di integrare linguaggi diversi – testuali, visivi, multimediali – e di riflettere sulle implicazioni dell'uso dell'intelligenza artificiale, comprendendo limiti, potenzialità e responsabilità.

Il monitoraggio dei livelli non è statico, ma procede attraverso un processo continuo di osservazione, documentazione e analisi collegiale. La scuola utilizza rubriche ispirate ai descrittori del DigComp 2.2, strumenti di autovalutazione, compiti di realtà e portfolio digitali che permettono di rendere visibile il percorso dell'alunno e la sua crescita nel tempo. Ogni livello non rappresenta un traguardo definitivo, ma una tappa in un cammino di maturazione che accompagna l'alunno verso una sempre maggiore autonomia e consapevolezza digitale.

Il team digitale