



ISTITUTO OMNICOMPENSIVO

SAN DEMETRIO CORONE - COSENZA –ITALY

SHKOLLA E BASHKUAR SHEN MITER KORONE

Dirigenza ed Uffici Amministrativi
Via Dante Alighieri n°146 – 87069 San Demetrio Corone (CS)
Drejtimit dhe Fusha Administrative

Udhë Dante Alighieri n°146 – 87069 Shen Mitër Korone (CS)
Tel. +39 0984 956086 – Fax +39 0984 910723- Codice Fiscale: 97022490789
Mail PEC Scuola: cspc060008@pec.istruzione.it Mail Liceo: cspc060008@istruzione.it
Mail Comprensivo: csic83200n@istruzione.it - Sito Web: www.iosandemetrio.edu.it
Santa Sofia d'Epiro Tel. 0984957020 - San Giorgio A. Tel. 098386103
Vaccarizzo A. Tel. 098384095- San Cosmo A. Tel. 098384060



Delibera 53 di Collegio dei Docenti, Verbale 3 del 29 ottobre 2025 e Delibera 22, Verbale II di Commissario Straordinario del 24 novembre 2025

Oggetto: Azioni di Scuola per lo Sviluppo del Curricolo Verticale digitale di Istituto. Triennio 2025 – 2028. Scheda Monitoraggio

VISTO

Costituzione della Repubblica Italiana – Articoli 3, 33, 34 - Principi fondamentali di Uguaglianza, diritto all'Istruzione, libertà di insegnamento.

- Legge n.ro 53 del 28 marzo 2003, “*Delega al Governo per la definizione delle Norme generali sull’Istruzione e dei Livelli essenziali delle Prestazioni in materia di Istruzione e formazione*”;
- D.M. n.ro 254 del 16 novembre 2012, “*Regolamento recante le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell’Infanzia e del primo ciclo d’Istruzione*” e ss. mm. del 2018;
- Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea del 22 maggio 2018, “*Competenze Chiave per l’Apprendimento Permanente*”, (GUCE C 189/01 del 4 giugno 2018, ove, includesi la Competenza digitale;
- *Profilo dello Studente*, allegato, a D.M. n.ro 254/2012, da cui evincesi le Competenze, attese al Termine del primo ciclo, tra cui, è annoverato l’uso consapevole delle Tecnologie.
- La **Legge n.ro 92** del 20 agosto **2019**, introduttiva, nell’area dell’Educazione Civica, della “**Cittadinanza digitale**”, come Insegnamento Trasversale, obbligatorio, a tutti gli Ordini del Sistema scolastico.

Si Articolano, le, seguenti, **Linee Guida interne di Istituto**, per il

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE DELL’ISTITUTO OMNICOMPENSIVO STATALE DI SAN DEMETRIO CORONE 2025 - 2028

“Educare al digitale non significa solo insegnare ad usare strumenti tecnologici, ma formare Cittadini consapevoli, critici e creativi, capaci di abitare responsabilmente il mondo interconnesso in cui viviamo.”

[da una rielaborazione sintetica di Concetti ricorrenti, nei Documenti ufficiali]

Premessa

L’introduzione del **Curricolo Digitale d’Istituto** risponde all’esigenza di preparare, gli/le Alunni/e a Vivere, Comprendere ed Agire, nel contesto di una Società, profondamente, Trasformata, dalla Rivoluzione tecnologica e digitale. La Scuola, quale luogo privilegiato di Formazione integrale della Persona, è chiamata a sviluppare **Competenze digitali trasversali**, necessarie per l’Apprendimento permanente, la Cittadinanza Attiva, l’Inclusione sociale e l’Accesso, al mondo del lavoro. Il Curricolo Digitale si configura come parte integrante del Piano Triennale dell’Offerta Formativa e si fonda, sul **Quadro di riferimento Europeo delle Competenze digitali dei Cittadini – DIGCOMP 2.2**, recepito, dal Ministero dell’Istruzione, attraverso le più recenti *Linee Guida*. Esso promuove una **visione consapevole, critica e creativa della Tecnologia**, che va oltre l’uso strumentale, per abilitare Comportamenti, etici e responsabili, nell’ambiente digitale.

L’inserimento del curriculum ha valore **Trasversale e Verticale**: Coinvolge tutti gli Ordini e Gradi scolastici e si articola, in Percorsi, coerenti con l’Età, con i Contesti educativi e le Specificità disciplinari. Le Competenze digitali vengono, quindi, sviluppate, non solo, all’interno dell’insegnamento delle tecnologie, ma, anche, come parte integrante delle Attività curriculari, progettuali e laboratoriali.

Attraverso tale curriculum, l’Istituzione scolastica assume la Responsabilità di accompagnare, gli/le Alunni/e a diventare **Cittadini digitali competenti**, capaci di informarsi, in modo critico, Comunicare efficacemente, Creare Contenuti,



Proteggere i propri Dati ed interagire, responsabilmente, negli Ambienti online, per vivere, con successo, nella Società complessa ed in rapida evoluzione del XXI secolo.

Art. 1 _Contestualizzazione

a) Il Curricolo Digitale dell'Istituto OmniComprensivo Statale di San Demetrio Corone è stato progettato, per rispondere alle **Sfide educative**, poste, dalla Società contemporanea, integrando, in modo, sistematico e progressivo, lo sviluppo delle Competenze digitali, in tutti gli Ordini/Gradi di Scuola.

b) La sua impostazione si basa, su una visione verticale e trasversale, che assicura Continuità educativa e coerenza, con i Traguardi di Competenza, attesi, a livello europeo (DigComp 2.2) e nazionale.

Le competenze digitali vengono promosse, all'interno delle Attività disciplinari ed interdisciplinari, con approcci didattici attivi, inclusivi ed orientati alla Partecipazione degli Alunni/e. Come Tale, esso deve, dunque, essere:

- Facile, da Replicare, Utilizzare ed Applicare;
- Strutturato, in modo, da garantire Continuità di Apprendimento, tra i diversi anni di corso e/o livelli di Istruzione, ovvero, deve, necessariamente, essere Verticale;
- Declinato, attraverso Modalità di Apprendimento, pratico e sperimentale, Metodologie e Contenuti, a carattere, altamente, innovativo;
- Teso, ad accelerare ed Aumentare l'Impatto, verso il Rinnovo delle Metodologie didattiche.

Art. 2 _Presupposti normativi specifici

a) Riferimenti, per la Costruzione del Curricolo Verticale di Competenze Digitali, in generale, quindi, dell' Istituto OmniComprensivo Statale di San Demetrio Corone sono:

- Decreto Ministeriale n.ro 851 del 27 ottobre 2015, "*Adozione del Piano Nazionale Scuola Digitale*" PNSD, promuovente l'Innovazione ed il Curricolo digitale;
- Contratto Collettivo Nazionale di Lavoro, CCNL, comparto Scuola, triennio 2019-2021, che riconosce la Formazione digitale, tra le Competenze professionali dei Docenti e del Personale scolastico.
- Decreto Ministeriale n.ro 35 del 22 giugno 2020, "*Linee Guida per l'Insegnamento dell'Educazione Civica*", includenti la Cittadinanza digitale, tra i Nuclei tematici fondanti;
- Nota MI n.ro 388 del 9 settembre 2020, "*Indicazioni operative per l'integrazione della dimensione digitale nella didattica*" Linee Guida per la Didattica Digitale Integrata;
- Decreto Ministeriale n.ro 161 del 14 giugno 2022, "*Avviso pubblico per la realizzazione di Ambienti innovativi per la didattica nell'ambito del Piano Scuola 4.0*" (PNRR);
- Decreto Ministeriale n.ro 218 del 30 agosto 2022, n. 218, "*Modalità attuative delle Azioni del PNRR per la Scuola digitale*" (Next Generation Classrooms e Labs);
- *Quadro Europeo DigComp 2.2* – Commissione Europea, dicembre 2022, Framework europeo per le Competenze digitali dei Cittadini: 5 aree e 21 competenze;

b) In ottemperanza, al **Framework DigComp 2.2**, aggiornato, nel 2022/2023, si è improntato il Curricolo Digitale dell'Istituto OmniComprensivo Statale di San Demetrio Corone, conformandolo, ad una:

- Elaborazione, con un **Percorso partecipativo**, tra Docenti, Team Digitale e DSGA;
- Definizione, su **Strumenti, Livelli** di padronanza e **Traguardi** formativi, coerenti con DigComp 2.2;
- Rispondenza alla necessità di Potenziare **Competenze digitali essenziali**: Alfabetizzazione, Comunicazione, Creazione, Sicurezza, Problem solving.

c) Tutto quanto, con l'**Obiettivo** di garantire:

- lo Sviluppo sistemico delle Competenze digitali, lungo tutto il Percorso scolastico;
- l'Integrazione interdisciplinare del digitale, in tutte le Discipline;
- la Promozione della Cittadinanza digitale, della consapevolezza e del pensiero critico;
- la Coerenza, con i Piani formativi, nazionali e comunitari.

Art. 3 _Indicazioni Metodologiche

a) L'Approccio metodologico, adottato, nel Curricolo verticale dell'Istituto OmniComprensivo Statale di San Demetrio Corone, per le Competenze digitali, in linea, con il **Quadro di riferimento Europeo, DigComp 2.2.**, si fonda su un Impianto, metodologico, unitario e progressivo, volto a garantire Continuità e Sviluppo graduale delle Competenze, lungo l'intero Percorso scolastico.

b) Metodologie privilegiate sono quelle Attive e Laboratoriali, che pongono l'Alunno/a al centro del Processo di Apprendimento. In particolare, si adotta un Approccio di:

- **Didattica per Competenze**, orientata, all'acquisizione di Saperi, agiti e trasferibili, in contesti reali, con particolare attenzione alla Risoluzione di Problemi, alla Progettazione ed alla Collaborazione;
- **Didattica Laboratoriale e Learning by Doing**, accentrata, verso Attività pratiche e manipolative, anche, in ambienti digitali, per stimolare il Pensiero computazionale, la Creatività e l'Autonomia;
- **Interdisciplinarietà e Trasversalità**, ad integrare le Competenze digitali, nelle varie Discipline e nei diversi Ambiti di Esperienza, rendendole, funzionali, allo sviluppo globale della Persona;
- **Consapevolezza critica delle Tecnologie**, a favorire la Cittadinanza digitale e la Responsabilità, nell'ambiente online, attraverso Percorsi progressivi, su Sicurezza, Privacy, Identità digitale ed Uso dei media;
- **Cooperative Learning e Peer Education**, orientata a valorizzare le dinamiche di gruppo e l'Apprendimento tra Pari, con la promozione di Competenze, sociali e relazionali;



- **Valorizzazione della Dimensione metacognitiva**, incentrata, su Attività di riflessione, guidata, sui Processi di Apprendimento e sull'uso delle Tecnologie;
- **Inclusione digitale**, includente Strumenti compensativi e personalizzazione delle Attività, per garantire Pari Opportunità di Accesso e Partecipazione, a tutti gli/le Alunni/e.

c) Questo Impianto metodologico è pensato, per adattarsi, ai diversi Livelli scolastici, con Attività, calibrate, per età e grado di sviluppo, mantenendo, però, coerenza e continuità, nella costruzione delle Competenze digitali, lungo l'intero Percorso formativo.

Art. 4_Rapporto Competenze digitali, STEM, Educazione Civica ed Agenda 2030: Un intreccio formativo

a) Le Competenze digitali costituiscono un Asse trasversale, che si integra, in modo naturale, con le Discipline STEM, l'Insegnamento dell'Educazione Civica e gli Obiettivi dell'Agenda 2030.

b) Trasversalità, quella sottolineata, nel, precedente, sottopunto, eplicantesi, nel seguente Intreccio formativo, che vede:

- l'utilizzo critico, consapevole e creativo delle Tecnologie, quale condizione, abilitante, per Sviluppare il Pensiero computazionale, Affrontare Problemi complessi, Analizzare Dati, Progettare Soluzioni innovative e Promuovere la Sostenibilità, ambientale e sociale;

- le Discipline STEM, quale condizione a fornire il Linguaggio e gli Strumenti, per Comprendere ed Interpretare il Mondo, digitale e scientifico;

- l'Educazione Civica, orientante all'uso delle Tecnologie, in chiave etica, responsabile e partecipativa.

c) In questo quadro, l'Agenda 2030 rappresenta la cornice di senso, entro cui collocare i Percorsi:

Le Competenze digitali e scientifiche diventano Strumenti, per contribuire, attivamente, alla realizzazione degli Obiettivi di sviluppo sostenibile, come:

- l'Accesso Equo all'Istruzione (Goal 4);

- l'Uguaglianza di Genere (Goal 5);

- l'Innovazione (Goal 9);

- la Lotta, ai Cambiamenti Climatici (Goal 13);

- la Cittadinanza globale (Goal 16).

d) Ne deriva una Didattica, integrata ed orientata all'azione, che connette Sapere, Saper fare e Saper essere, formando Cittadini digitali consapevoli, competenti ed impegnati, nel costruire un futuro sostenibile.

Art. 5_Profilo in uscita, Pecup, Competenze digitali

a) Nel contesto del Percorso scolastico, ponendone il Livello di uscita, comunque, al Secondo Ciclo dell'Istruzione, fino al biennio obbligatorio, le **Competenze digitali** contribuiscono, a consolidare una Formazione culturale, ampia e critica, capace di coniugare il Pensiero di Studio e di Partecipazione culturale, con la Comprensione delle Trasformazioni della Società contemporanea. Con il termine del percorso di Studi, al conseguimento del Titolo liceale, l'obiettivo è quello di Promuovere un uso, consapevole e riflessivo, delle Tecnologie, in coerenza, con l'Identità del Percorso di Studi, valorizzando la Dimensione etica, comunicativa e creativa, della digitalizzazione.

b) Comunque sia, il Titolo di Istruzione conseguito, al termine del ciclo scolastico, lo/a Studente/ssa deve poter:

- **Utilizzare le Tecnologie digitali, come Strumenti di Studio, Ricerca e Comunicazione**, applicandole, con autonomia e spirito critico;
- **Analizzare ed Interpretare, in modo consapevole, le Informazioni, reperite online**, distinguendo Fonti attendibili, Contenuti rilevanti e Fenomeni di disinformazione;
- **Sviluppare Contenuti digitali originali**, integrando Competenze espressive e logico-argomentative, a supporto dello Studio e della Partecipazione culturale;
- **Partecipare, in modo responsabile, alla vita digitale**, riconoscendo Diritti, Doveri ed Implicazioni etiche dell'agire online, anche, in chiave di Cittadinanza attiva;
- **Integrare il pensiero computazionale e il problem solving nella riflessione critica**, stimolando la capacità di affrontare, in modo strutturato, Problemi complessi e connettere Saperi diversi;
- **Cogliere il Valore delle Tecnologie digitali per comprendere ed interpretare i Processi, culturali e sociali**, anche, in rapporto ai temi dell'Agenda 2030 e dell'Educazione civica.

c) Alla conclusione della Formazione scolastica, il Profilo in uscita lo/La Studente/ssa deve poter possedere Competenze scientifiche e tecnologiche integrate, tali da usare, in modo critico, le Tecnologie digitali, mostrando Capacità di analizzare Dati, Risolvere Problemi, Collaborare in Team ed Affrontare, con consapevolezza, Sfide complesse della realtà contemporanea.

Art. 6_Visione Verticale del Curricolo Competenze STEM dell'Istituto OmniComprensivo Statale di San Demetrio Corone

a) L'Impostazione verticale del, presente, Curricolo risponde all'esigenza di costruire un Percorso formativo unitario, progressivo e coerente, che accompagni lo Sviluppo delle Competenze digitali, dall'età prescolare, all'età adulta, valorizzando la Continuità educativa, con in sé, la Trasversalità dei Saperi.

b) Impostazione, questa, sopra emarginata, che diventa più agevole, da concretizzare, nel contesto di riferimento, per la continuità, propria degli Istituti OmniComprensivi, qual è l'Istituto OmniComprensivo Statale di San Demetrio Corone. Infatti, l'Alunno/a può fruire una continuità di Impostazione, di sicuro, dai Dati, attestata, per tutto il Primo Ciclo di Istruzione, dalla Scuola Infanzia, alla Scuola Secondaria di I grado ed, in molti casi, fino alla Secondaria di II grado.



Art. 7 _Linee Guida di Istituto, Ordine/Grado di Scuola

Un Percorso Educativo, questo, strutturato, dalla Scuola dell'Infanzia, alla Scuola Primaria, a quella Secondaria, di I e II Grado, che mira ad una Formazione co-partecipata, educativa e di apprendimento, fluida e progressiva.

0) Scuola Infanzia/Sistema integrato zero-sei

Nella fase iniziale, a partire dalla Scuola dell'Infanzia, e, già, nel segmento 0-3 anni, si pongono le prime basi, per lo sviluppo delle Competenze digitali, stimolando la curiosità, innata dei/le Bambini/e, attraverso Esperienze sensoriali, ludiche ed esplorative. L'uso di Strumenti tecnologici semplici, la scoperta delle funzioni degli Oggetti e l'interazione, con Ambienti strutturati promuovono una prima alfabetizzazione digitale, concreta e significativa, sempre, mediata, dall'Adulto.

Consapevoli che l'Apprendimento, nella fascia zero-sei, *“avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza”*, è opportuno:

- Predisporre Ambienti digitali ed analogici stimolanti;
- Offrire Attività, di manipolazione e di interazione, con strumenti tecnologici semplici;
- Rafforzare la capacità di Osservazione e Sperimentazione;
- Introdurre il concetto di causa-effetto, nell'interazione con strumenti digitali;
- Promuovere un approccio,, positivo e creativo, alla Tecnologia, come parte del mondo da esplorare.

I) Primo Ciclo di Istruzione

Nella **Scuola Primaria**, lo sviluppo delle Competenze digitali si concretizza, attraverso Attività, che accompagnano gli/le Alunni/e, nella, progressiva, Acquisizione di Abilità, nell'uso delle Tecnologie, nel Pensiero Computazionale e nella Cittadinanza digitale. La Dimensione interdisciplinare consente di integrare l'uso delle Tecnologie, nelle varie discipline.

Metodologie suggerite:

- Apprendimento esperienziale ed uso di strumenti digitali concreti;
- Didattica laboratoriale e per progetti;
- Sviluppo dell'autonomia digitale;
- Educazione all'uso consapevole e sicuro del web;
- Introduzione al coding ed al problem solving.

II) Secondaria I/II Grado di Istruzione

a) Il passaggio alla **Scuola Secondaria di I Grado**, la Cittadinanza digitale diventa Contenuto esplicito, e si affianca allo sviluppo di competenze logiche, relazionali e critiche.

Vi è uno Sviluppo, che segue la Formazione digitale, attraverso Progetti integrati, Coding, Robotica educativa ed uso responsabile delle Tecnologie, impostabili, su:

Promozione della Sperimentazione e la Progettualità con strumenti digitali avanzati;
Integrazione delle Competenze digitali, con le Discipline umanistiche e scientifiche;
Sviluppo del Pensiero critico e computazionale;
Promozione dell'Etica digitale, Sicurezza e Privacy online;

Offrire Percorsi orientativi, verso Studi futuri e Cittadinanza digitale.

b) Nel **Liceo Classico** la Proposta, sulle Competenze Digitali, assume una forma matura, riflessiva e, criticamente, consapevole, pienamente, integrata, con il Percorso umanistico.

L'Approccio digitale si sviluppa, in coerenza, con la vocazione culturale del Liceo, valorizzando il pensiero critico, la riflessione etica, sull'uso della Tecnologia, la Responsabilità digitale e la Cittadinanza consapevole, nel contesto del mondo interconnesso.

Si promuove l'Utilizzo di Strumenti digitali evoluti (AI, Aata analysis, Ambienti collaborativi online, Coding), non in senso strumentale, ma come supporto alla comprensione dei Fenomeni culturali, alla Produzione di contenuti, alla costruzione dell'Identità digitale ed alla Partecipazione attiva alla società.

Un Percorso per le competenze digitali, nel Liceo Classico, può articolarsi nei, seguenti, ambiti:

- **Educazione al Pensiero critico ed alla Cittadinanza digitale**, attraverso Moduli di riflessione filosofica e giuridica sull'etica dell'Intelligenza artificiale, della Privacy e dell'Informazione online.
- **Attività laboratoriali di Coding e AI**, applicate, all'analisi testuale ed alla conservazione digitale del Patrimonio classico (es. digitalizzazione e analisi semantica di testi greci e latini).
- **Moduli Interdisciplinari**, tra digitale e discipline umanistiche (es. storia della scienza, logica matematica, retorica e comunicazione digitale, epistemologia e tecnologie).
- **Percorsi di Data literacy**, incentrati, su raccolta, interpretazione e Visualizzazione dei Dati, per analisi storiche, linguistiche e sociali, con strumenti digitali ed ambienti online.
- **Collaborazioni con Università, Centri di ricerca ed Istituzioni culturali**, per l'attivazione di PCTO, Corsi in lingua straniera, Webinar e Stage, in ambito umanistico-digitale, archivistico, biblioteconomico o dei Beni culturali digitali.
- **Partecipazione a Progetti europei, Concorsi e Simulazioni**, per l'uso consapevole delle Tecnologie collaborative, del digitale per la Cittadinanza e per la Comunicazione interculturale.

Art. 8 _Integrazione Curricolo Stem al Curricolo Verticale di Istituto

a) L'interazione delle Competenze digitali, con l'insieme delle Competenze di base culturali, personali e sociali, è strettissimo: L'utilizzo delle Tecnologie digitali costituisce, ad esempio, un aspetto, ormai, fondamentale della Cittadinanza



attiva e dell’Inclusione sociale, della Collaborazione, con gli Altri, e della creatività, nel raggiungimento di Obiettivi personali, sociali o commerciali. La stretta correlazione, tra Competenze digitali e Competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza, rende necessario integrare il Curricolo d’Istituto, con questi nuovi Approcci metodologici/didattici.

b) Il, presente, Curricolo, costruito in correlazione, con i Curricoli delle singole Discipline e con il Curricolo Stem e/o altri, tra cui quello per l’Educazione Civica, in coerenza con il Modello del DigComp, è stato stilato, sulla base delle *Linee Guida*, emanate, ai sensi dell’articolo 1, comma 552, lett. a) della Legge n.ro 197 del 29 dicembre 2022, e prevede Azioni, dedicate, a rafforzare lo sviluppo delle Competenze matematico-scientifico-tecnologiche, digitali e di innovazione, legate, agli specifici Campi di Esperienza ed all’Apprendimento delle Discipline STEM, a seconda de Ciclo di Istruzione. Tanto, informato, alle più specifiche norme, in :

- **Raccomandazione del Consiglio UE, 22 maggio 2018**, “*Competenze Chiave per l’Apprendimento Permanente*”, che include, esplicitamente, le Competenze digitali, tra le 8 Competenze Chiave;

- **Agenda 2030 - Obiettivo 4.4**, ove si parla, esplicitamente, dello sviluppo delle Competenze tecniche e professionali, comprese le digitali, tra Giovani ed Adulti.

c) Quello, che segue, rappresenta una Declinazione del Curricolo digitale, da concepire, in una logica interdisciplinare.

SCUOLA INFANZIA				
Nuclei Essenziali	Traguardi Sviluppo Competenze	Conoscenze/Abilità (Sapere e Saper fare)	Attività, Strumenti e Metodologie suggerite	Campi/Discipline coinvolti
Alfabetizzazione Dati/Informazioni	Esplorazione Ambienti digitali e Riconoscimento semplici Simboli e Suoni	Riconoscimento Immagini, Suoni e Funzioni base di Strumenti tecnologici	Giochi interattivi su tablet; Uso Computer per Attività ludiche; Storytelling digitale	Campi Esperienza: Linguaggi, Immagine, Corpo e Movimento
Comunicazione/Collaborazione	Partecipazione a Giochi cooperativi con strumenti digitali	Uso elementare Strumenti per Disegnare, Registrare, Ascoltare	Registrazioni audio, Attività collettive con la LIM, App Disegno collaborativo	Campi Esperienza: Linguaggi, il Sé e l’Altro
Creazione Contenuti digitali	Racconto Esperienze attraverso Immagini o brevi Registrazioni	Sequenze logiche base, Costruzione di Narrazioni digitali	Storytelling digitale, app per creare libri animati o collage	Campi Esperienza: Linguaggi, Espressione creativa
Sicurezza	Uso Strumenti digitali in presenza dell’Adulto	Riconoscimento del ruolo dell’Adulto nell’uso della Tecnologia	Utilizzo guidato di Tablet, Dialogo sul tempo e i limiti di utilizzo	Campi Esperienza: il Sé e l’Altro
Risoluzione Problemi	Confronto e Risoluzione di semplici Compiti con strumenti digitali	Semplici logiche, causa-effetto, Uso di app educative	Coding unplugged, Percorsi con Bee-Bot, giochi digitali logici	Campi Esperienza: Linguaggi, Corpo e Movimento, logico-matematico

SCUOLA PRIMARIA				
Nuclei Essenziali	Traguardi Sviluppo Competenze	Conoscenze/Abilità (Sapere e Saper fare)	Attività, Strumenti e Metodologie suggerite	Campi/Discipline coinvolti
Alfabetizzazione Dati/Informazioni	Ricerca/Selezione Informazioni digitali pertinenti all’età	Uso base Motori Ricerca, Navigazione sicura, Lettura Immagini e Testi digitali	Ricerche guidate online, Esercitazioni con browser sicuri, Uso Mappe concettuali digitali	Italiano, Scienze, Storia, Tecnologia
Comunicazione/Collaborazione	Comunicazione/Interazione online con Strumenti digitali scolastici	Uso E-mail scolastiche, Piattaforme collaborative (es. Google Workspace), Netiquette	Scrittura collaborativa, Progetti su presentazioni condivise, Forum scolastici	Italiano, Inglese, Educazione Civica, Tecnologia
Creazione Contenuti digitali	Produzione semplici Contenuti digitali in Autonomia o in Gruppo	Strumenti Scrittura, Presentazione, Disegno e Video; Copyright elementare	Realizzazione di Ebook, Podcast, Video di Esperimenti, Presentazioni multimediali	Italiano, Arte, Scienze, Tecnologia
Sicurezza	Comprensione Rischi nell’uso Tecnologie digitali	Dati personali, Gestione Password, Tempo davanti allo schermo	Lezioni su Sicurezza digitale, Role Playing, Simulazioni Accesso sicuro	Educazione Civica, Tecnologia
Risoluzione Problemi	Utilizzo Strumenti digitali per Risolvere Problemi semplici	Pensiero computazionale, Coding base, Approccio algoritmico	Coding con Scratch, Giochi logici digitali, Robotica educativa di base	Matematica, Tecnologia, Scienze

SCUOLA SECONDARIA I GRADO				
Nuclei Essenziali	Traguardi Sviluppo Competenze	Conoscenze/Abilità (Sapere e Saper fare)	Attività, Strumenti e Metodologie suggerite	Campi/Discipline coinvolti
Alfabetizzazione Dati/Informazioni	Valutazione/Confronto Fonti online per rilevare Affidabilità e Pertinenza	Analisi Critica Fonti digitali, Uso Strumenti per il fact-checking	Verifica Notizie, Analisi comparativa di articoli, Schede Valutazione delle Fonti	Italiano, Storia, Tecnologia, Educazione Civica
Comunicazione/Collaborazione	Gestione in modo consapevole Comunicazioni digitali ed Attività collaborative	Strumenti Videoconferenza, Gestione Documenti condivisi, Interazione sicura	Progetti e-Twinning, Forum protetti, Stesura collettiva di relazioni	Italiano, Inglese, Educazione Civica
Creazione Contenuti digitali	Realizzazione Prodotti digitali multimediali con Strumenti diversi	Editing Immagini, Audio, Video, Formattazione avanzata, Uso responsabile Contenuti	Blog scolastico, Podcast, Video Esperienze laboratorio	Italiano, Tecnologia, Arte, Scienze
Sicurezza	Adozione Comportamenti corretti per la propria Sicurezza digitale	Protezione Account, Phishing, Identità digitale, Sicurezza Dati	Simulazioni Truffe digitali, Riflessione sui Comportamenti a rischio, regole di protezione	Educazione Civica, Tecnologia
Risoluzione Problemi	Applicazione Strumenti digitali per Risoluzione Problemi complessi	Programmazione visuale, Debugging, Robotica educativa	Coding con mBlock, Uso di Sensori, Robotica in Contesti STEM	Matematica, Scienze, Tecnologia

SCUOLA SECONDARIA II GRADO, Liceo Classico				
Nuclei Essenziali	Traguardi Sviluppo Competenze	Conoscenze/Abilità (Sapere e Saper fare)	Attività, Strumenti e Metodologie suggerite	Campi/Discipline coinvolti
Alfabetizzazione Dati/Informazioni	Analisi Testi e Fonti digitali con spirito critico, applicando Metodi filologici e storici	Ricerca/Selezione Fonti accademiche online, Lettura critica di articoli, Uso Archivi digitali storici e letterari	Analisi comparata Versioni digitali di Testi classici, Uso di biblioteche digitali (es. Perseus, Internet Archive), Ricerca su Contesti storici-letterari	Latino, Greco, Italiano, Storia, Matematica
Comunicazione/Collaborazione	Partecipazioni a Progetti, letterari e culturali, online, collaborando in ambienti digitali	Netiquette accademica, Revisione tra Pari, Strumenti per la Scrittura collaborativa e la Comunicazione istituzionale	Edizione collaborativa Testi, Forum su Temi classici, dibattiti online su questioni etiche e letterarie	Filosofia, Italiano, Latino, Educazione Civica



Creazione Contenuti digitali	Realizzazione Prodotti multimediali, a partire, da Fonti letterarie e storiche	Storytelling digitale, Podcast culturali, Creazione Contenuti narrativi ed Argomentativi con strumenti digitali	Podcast filosofico o letterario, Video-sintesi di Opere classiche, Mostre digitali, su Autori del Mondo antico, Debate	Italiano, Greco, Filosofia, Storia
Sicurezza	Conoscenza/Applicazione dei Principi di Sicurezza digitale, in relazione a Contenuti culturali	Copyright e licenze per materiali culturali, Protezione Dati in ambienti di ricerca e collaborazione	Laboratori, su uso etico delle Fonti online, Riflessioni su Identità digitale e Reputazione nello studio umanistico	Educazione Civica, Italiano, Filosofia
Risoluzione Problemi	Utilizzazione di Strumenti digitali per Organizzare, Analizzare e Reinterpretare Testi e Contesti storici-letterari	Mappe concettuali digitali, Strumenti per la visualizzazione di cronologie e genealogie letterarie, Coding per analisi testuali	Creazione Timeline interattive, Mappe Personaggi e Temi, Analisi linguistica automatizzata di Testi antichi e/o altro	Matematica e Fisica, Latino, Greco, Filosofia, Storia

Art. 9 Indicazioni Operative per i Docenti

a) Le Tabelle, sopra proposte, rappresentano una Cornice di riferimento, per la Progettazione annuale e per l'Integrazione delle Attività, per l'Implementazione delle Competenze digitali, nei Curricoli disciplinari.

b) I Team Docenti sono invitati, ad adattare e contestualizzare le Attività, secondo il livello degli/Ile Alunni/e, le Risorse, disponibili, e gli Obiettivi Trasversali d'Istituto.

Art. 10 Valutazione Impatto e Monitoraggio Competenze Stem

a) La Valutazione delle Competenze Digitali si configura come parte integrante della Valutazione formativa e sommativa del Percorso scolastico, in coerenza, con quanto, previsto, dal Quadro Europeo DigComp 2.2, adottato, in ambito scolastico, con il DM n.ro 184/2023. Essa mira a rilevare, non solo la padronanza tecnica degli Strumenti digitali, ma, anche, la Capacità di utilizzarli, in modo critico, consapevole e creativo, nel rispetto dell'Etica digitale e della Cittadinanza responsabile.

b) La Valutazione deve tener conto della progressione delle Competenze, lungo i cinque Ambiti del DigComp:

1. Alfabetizzazione, su Informazioni e Dati;
2. Comunicazione e Collaborazione;
3. Creazione di Contenuti digitali;
4. Sicurezza;
5. Risoluzione di Problemi.

c) A tal fine, si adottano Rubriche valutative e Strumenti osservativi condivisi, coerenti, con i Livelli di padronanza, attesi, nei diversi cicli scolastici.

Le Evidenze valutative possono emergere, da Attività didattiche significative, Progetti interdisciplinari, Compiti autentici e Produzioni digitali, documentate, nel Portfolio delle competenze. La Valutazione è orientata alla Valorizzazione del Processo, allo Sviluppo della Metacognizione ed al rafforzamento dell'Autonomia e dell'Iniziativa digitale dell'Alunno/a. A seguire la Tabella, su:

RUBRICA VALUTAZIONE				
con Indicatori trasversali e Livelli di padronanza, applicabili a Contesti disciplinari ed interdisciplinari				
Indicatori DigComp	Livello 1 – Iniziale	Livello 2 – Base	Livello 3 – Intermedio	Livello 4 – Avanzato
Alfabetizzazione Informazioni e Dati	Riconoscimento ed Accesso alle informazioni digitali solo con Guida	Ricerca e comprensione di Informazioni digitali con Guida	Accesso, Valutazione ed Utilizzo Informazioni, con autonomia	Selezione critica di Fonti e rielaborazione Informazioni in modo autonomo
Comunicazione e Collaborazione	Utilizzo strumenti digitali solo con guida, con partecipazione limitata	Comunicazione e collaborazione, usando strumenti digitali familiari	Partecipazione, attiva, Interazione e Collaborazione in modo efficace	Promozione di collaborazione digitale, assunzione Ruoli attivi e responsabili
Creazione Contenuti digitali	Produzione Contenuti digitali semplici, con guida	Creazione Contenuti, seguendo Modelli ed Indicazioni	Sviluppo Contenuti in modo autonomo e coerente	Creazione Contenuti originali, rielaborazione e adattamento Soluzioni digitali
Sicurezza digitale	Riconoscimento in modo elementare dei Rischi digitali	Adozione Comportamenti sicuri, con Guida	Applicazione Regole di sicurezza e protezione dei dati	Promozione di Pratiche sicure, consapevoli ed etiche
Risoluzione Problemi digitali	Riconoscimento problemi tecnici, solo con Guida	Risoluzione Problemi noti, con strumenti familiari	Individuazione Soluzioni digitali appropriate	Risoluzione di Situazioni complesse, usando strategie innovative
Responsabilità e Cittadinanza digitale	Conoscenza in modo generico dei Diritti e Doveri digitali	Dimostrazione di Comportamenti responsabili, se con Guida	Azione con consapevolezza nelle interazioni digitali	Promozione di un Uso etico e responsabile delle Tecnologie
Autovalutazione e Miglioramento digitale	Non consapevolezza delle proprie Capacità digitali	Riconoscimento difficoltà nell'uso degli strumenti digitali	Riflessione sull'utilizzo degli strumenti e miglioramento	Valutazione critica e ottimizzazione di proprie Strategie digitali

d) Il Curricolo Verticale, per l'Acquisizione delle Competenze digitali di Istituto sarà, infine, oggetto di **Monitoraggio periodico** (cfr. *Scheda Monitoraggio in Allegato a*)), da parte dei Referenti d'Istituto, anche, attraverso Strumenti come Questionari, Osservazioni strutturate e Rilevazione di Evidenze, nei prodotti degli/Ile Alunni/e. Ciò consentirà di valutarne l'Efficacia, l'Aderenza al contesto e le Ricadute, sul piano formativo complessivo.

Art. 11 Raccordo con PTOF e RAV di Istituto

Il, presente, Curricolo è parte integrante del PTOF d'Istituto ed è coerente, con gli Obiettivi di Miglioramento, individuati, nel RAV, in particolare, per quanto riguarda l'Innovazione metodologica e lo sviluppo delle Competenze digitali e STEM.

- Allegato a)



Scheda Monitoraggio, Curricolo Verticale digitale di Istituto. Triennio 2025 - 2028

1. Obiettivi del Monitoraggio

- Verificare l'effettiva Implementazione del Curricolo Digitale, nei diversi Ordini di Scuola.
- Rilevare le Buone Pratiche e le Criticità nell'applicazione delle Attività digitali.
- Valutare il Livello di padronanza delle Competenze digitali da parte degli/Ile Alunni/e, in coerenza con il framework DigComp 2.2.
- Monitorare l'Integrazione delle Competenze digitali con le discipline, le STEM, l'Educazione Civica e l'Agenda 2030.

2. Strumenti e Metodologie utilizzate

- Questionari, rivolti a Docenti, Alunni/e e Famiglie.
- Osservazioni, strutturate in Aula e nei Laboratori.
- Analisi di Prodotti digitali, realizzati dagli/Ile Alunni/e.
- Schede di Valutazione delle Competenze.
- Portfolio digitale delle Competenze.
- Rubriche Valutative condivise.

3. Indicatori di Monitoraggio

- Numero di Attività/Progetti digitali, realizzati, per ciascun Ordine di Scuola.
- Livello Medio di Competenza raggiunto (rilevato, tramite Rubriche).
- Integrazione interdisciplinare delle Competenze digitali.
- Inclusività delle Attività digitali (coinvolgimento Alunni/e con BES/DSA).
- Presenza di Documentazione e Prodotti significativi, nel portfolio.
- Riscontri qualitativi, dai Questionari (grado di soddisfazione, percezione utilità, criticità).

4. Griglia di Rilevazione per Ordine di Scuola

Ordine Scuola	N. Attività svolte	Competenze potenziate (aree DigComp)	Esiti osservati (livello medio)	Evidenze documentate	Criticità
Infanzia					
Primaria					
Secondaria I gr.					
Secondaria II gr.					

5. Osservazioni Generali e Proposte Migliorative

.....

.....

.....

Il Dirigente scolastico

(Prof.ssa *Enrica Ameriglio*)

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ex art. 3 c.2 D.Lgs n. 39/93 con originale agli Atti dell'Ufficio

Responsabile Istruttoria, Direttore sga, dr. M. Scaramuzzo
I. O., SAN DEMETRIO CORONE (Cs)
Codice Univoco d' Ufficio UF3W4T

