



CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE
ISTITUTO COMPENSIVO DA VINCI UNGARETTI

AGGIORNAMENTO 2025

INTRODUZIONE

1. QUADRO DI RIFERIMENTO E DEFINIZIONI

La competenza digitale rappresenta uno dei pilastri fondamentali delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. Essa non si limita alla mera abilità tecnica, ma si configura come l'uso fiducioso, critico e responsabile delle tecnologie digitali per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione attiva alla società. Coerentemente con il modello europeo, tale competenza si articola in una combinazione sinergica di **conoscenze** (sapere), **abilità** (saper fare) e **attitudini** (atteggiamenti etici e critici).

In linea con il nuovo framework **DigComp 3.0** e le recenti evoluzioni normative introdotte dal **Regolamento (UE) 2024/1689 (AI Act)**, l'Istituto integra nel proprio curriculum la promozione di un uso consapevole, etico e sicuro dell'Intelligenza Artificiale (IA) che non è considerata un'entità isolata, ma una tecnologia digitale evoluta che si intreccia con le altre aree di competenza, richiedendo nuovi livelli di consapevolezza critica.

L'Istituto adotta una prospettiva antropocentrica: l'IA è intesa come uno strumento sussidiario volto a potenziare la relazione educativa e a favorire la personalizzazione dell'apprendimento (in particolare per il supporto ai bisogni educativi speciali), senza mai sostituire il ruolo centrale e insostituibile del docente.

L'itinerario formativo si sviluppa secondo un principio di gradualità pedagogica, adattando l'approccio alle tecnologie emergenti alle diverse fasi di crescita.

2. LE CINQUE AREE DI COMPETENZA (Modello DigComp 3.0)

Il curriculum si articola nelle cinque aree del modello DigComp, ora potenziate per rispondere alle sfide dell'IA e della cittadinanza digitale.

Area di Competenza	Competenze Specifiche	Obiettivi Generali e Integrazione IA
1. Ricerca, valutazione e gestione dell'informazione	1.1 Navigare, cercare e filtrare informazioni 1.2 Valutare informazioni 1.3 Gestire informazioni	Obiettivo: Articolare bisogni informativi e recuperare dati giudicandone la pertinenza. Integrazione IA: Valutare criticamente i processi di generazione (algoritmi) e riconoscere le "allucinazioni" dell'IA e i bias.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso e con le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie 2.3 Partecipare alla cittadinanza 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie 2.5 Comportamento digitale (Netiquette)	Obiettivo: Interagire, condividere e collaborare rispettando la diversità culturale e generazionale. Integrazione IA: Interagire consapevolmente con agenti di IA e chatbot; sviluppare prompt

	2.6 Gestire l'identità digitale	efficaci e gestire la reputazione digitale influenzata dagli algoritmi.
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti 3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	Obiettivo: Creare e modificare contenuti in vari formati applicando il pensiero computazionale. Integrazione IA: Utilizzare l'IA generativa come co-creatore, mantenendo la centralità umana ("human-in-the-loop") per la verifica etica e qualitativa.
4. Sicurezza, benessere e uso responsabile	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Sostenere il benessere 4.4 Impatto ambientale delle tecnologie	Obiettivo: Proteggere dati e privacy, sostenere il benessere fisico e psichico e ridurre l'impatto ecologico. Integrazione IA: Gestire i rischi della privacy legati all'addestramento IA; consapevolezza del consumo energetico dei data center.
5. Identificazione e risoluzione dei problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Identificare soluzioni creative con le tecnologie 5.4 Identificare bisogni di competenza digitale	Obiettivo: Utilizzare le tecnologie per creare nuove soluzioni e aggiornare autonomamente le proprie competenze. Integrazione IA: Usare l'IA per risolvere problemi reali in modo antropocentrico; adattare gli ambienti digitali per l'accessibilità.

3. UN DOCUMENTO IN EVOLUZIONE

Il presente curriculum è concepito come uno strumento flessibile e dinamico. Esso è soggetto a revisione periodica per rispondere efficacemente all'innovazione tecnologica e alle nuove direttive ministeriali, arricchendosi progressivamente grazie ai contributi e alle sperimentazioni di tutta la comunità scolastica.

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA INFANZIA

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE/ATTIVITA'
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELL'INFORMAZIONE	• Saper orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni (utilizza il mouse, la tastiera, sa dove cercare le informazioni, utilizza apps...). • Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prendere visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. • Distinguere tra oggetti "animati" (persone/animali) e macchine che eseguono comandi.	https://learningapps.org/ https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludocube.oh Conversazioni di gruppo sulla differenza tra interagire con una persona (amico/maestra) e interagire con un dispositivo digitale (come un piccolo robot), per cogliere la natura non umana degli strumenti tecnologici. Gioco del robot: un bambino si muove seguendo esclusivamente istruzioni vocali precise fornite dai compagni.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	• Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Usare con l'aiuto dell'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni. • Condividere emozioni, esperienze e giochi.	
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	• Visionare sui diversi device immagini, opere artistiche, documentari. • Utilizzare in modo guidato il computer e le google apps. • Formulare semplici ipotesi e ricercare soluzioni a situazioni problematiche proposte dalle insegnanti. • Elaborare collettivamente istruzioni che, per tramite del docente, consentiranno di elaborare attraverso strumenti di IA contenuti digitali.	I bambini inventano collettivamente una storia o un personaggio. Il docente, utilizzando uno strumento autorizzato, inserisce i suggerimenti dei bambini per generare un'immagine.

SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE	• Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. • Saper chiedere aiuto quando occorre.	
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	• Muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni (prime esperienze con bee bot, m-Tiny). • Risolvere un semplice problema in modo creativo. • Creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi. • Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza.	Scratch https://blockly.games/

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE CLASSE 1 - 2 SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE/ATTIVITA'
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELL'INFORMAZIONE	• Ritrovare file e informazioni attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. • Accedere a dati, informazioni e contenuti online con la guida dell'insegnante. • Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo (video, immagini, file di scrittura...). • Riconoscere che i dispositivi digitali rispondono a comandi specifici e che l'IA non è una "persona" ma un programma che elabora informazioni.	Individuare una cartella sul dispositivo e accedervi. Esplorare il contenuto di una cartella. Aprire un file utilizzando il programma corretto. Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura. Nominare e salvare file in cartelle predisposte

		dall'insegnante. In rete con la testa Ricerche Maestre
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	• Utilizzare tecnologie digitali semplici (Gsuite) per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere il corretto uso delle parole e dei modi da impiegare in rete (Netiquette). • Elaborare collettivamente e in maniera guidata dal docente una domanda correttamente formulata e precisa da rivolgere ad un chatbot per ottenere informazioni su uno specifico argomento.	Saper entrare nel proprio account personale, per leggere una mail, per entrare in classroom e comunicare con l'insegnante. Manifesto della comunicazione non ostile. Formulare collettivamente domande a un assistente vocale o chatbot (Gemini) per trovare una curiosità, discutendo se la risposta è soddisfacente.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	• Realizzare contenuti in formati semplici e saperli modificare. • Creare semplici file per comunicare informazioni. • Modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni per risolvere un problema. • Riconoscere un collegamento multimediale e sapervi accedere per eseguire un'attività o per trovare informazioni. • Muoversi su una scacchiera seguendo semplici istruzioni di movimento impartite dall'insegnante o dai compagni. • Imparare a scrivere insieme istruzioni chiare per far creare all'IA, in maniera collettiva e mediata dall'insegnante, immagini, testi o output multimediali, controllando se il risultato corrisponde a quanto immaginato in partenza. • Comprendere che l'uomo deve sempre controllare ciò che la tecnologia produce.	https://learningapps.org/ https://genial.ly/ https://wayground.com/?lng=it Scratch Utilizzare giochi online. Fare un semplice disegno seguendo delle istruzioni

		(Pixel Art). Compilare un test a buchi. Partecipare alle attività di Codeweek. Scomporre forme e ricostruirle. Eseguire istruzioni in un determinato ordine (su PC o con software di programmazione robot photon, bee bot..., o su siti e piattaforme online). Creare con Gemini le immagini di una storia ascoltata o inventata.
SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE	• Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. • Conoscere e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule informatiche e dei dispositivi. • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. • Sperimentare norme e regole per la sicurezza online. • Riconoscere le informazioni personali in ambienti digitali. • Saper indicare i programmi, le app e i videogiochi preferiti e motivare tali scelte.	Creare un avatar https://www.creaavatar.it/ https://getavataaars.com/ https://www.canva.com/it_it/creare/avatar/ Partecipare alle attività del Safer Internet Day (mese di febbraio). Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco.

		Attività di gioco per distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	• Riconoscere i diversi dispositivi e le loro parti fondamentali. • Saper utilizzare le funzioni base dei diversi dispositivi (accendere e spegnere un pc, usare mouse e tastiera, utilizzare le lavagne interattive con l'aiuto dell'insegnante...). • Identificare soluzioni creative per risolvere semplici problemi, sia unplugged che in digitale.	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Tecnologia, classe prima: accensione, spegnimento e desktop. Tecnologia, classe prima: mouse e tastiera. https://blockly.games/

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE CLASSE 3 - 4 SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE/ATTIVITA'
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELL'INFORMAZIONE	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline e online. • Usare la terminologia specifica di base per indicare le diverse parti di un device. • Comprendere come le informazioni vengono archiviate sul cloud. • Salvare e archiviare contenuti in ambienti digitali online e offline. • Avviare la procedura per stampare un documento. • Riconoscere che i dispositivi digitali rispondono a comandi specifici e che l'IA non è una "persona" ma un programma che elabora informazioni.	Ricerca informazioni online mediante un motore di ricerca, con l'uso di parole chiave. Creare una cartella sul desktop, salvarci dei file e visionarli. Archiviare nel proprio pc e nel drive (creare cartelle, salvarci dei file, creare una

		cartella nel drive, condividere file e cartelle).
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	• Conoscere i diversi tipi di comunicazioni e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere i diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS, messaggi tramite il web...). • Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, oggetto, contenuto, firma). • Comunicare nelle interazioni digitali utilizzando un linguaggio corretto. • Utilizzare i processi collaborativi per facilitare la creazione di contenuti. • Elaborare collettivamente e in maniera guidata dal docente una domanda correttamente formulata e precisa da rivolgere ad un chatbot per ottenere informazioni su uno specifico argomento.	Avere familiarità con la Gsuite e le google-apps. Inviare correttamente una mail, scrivere sullo stream, inviare un messaggio ad un insegnante. Lavorare su un file condiviso. Formulare collettivamente domande a un assistente vocale o chatbot (Gemini) per trovare una curiosità, discutendo se la risposta è soddisfacente.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	• Scegliere l'applicazione o il programma tra quelle/i conosciute/i in base al tipo di contenuto che si deve creare. • Utilizzare applicazioni e programmi per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni...). • Saper formattare un testo secondo le regole basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...). • Completare una presentazione sulla base di un modello fornito dall'insegnante. • Organizzare la struttura di una semplice presentazione. • Individuare semplici regole/comandi per riuscire a risolvere un problema. • Scrivere i comandi in ordine per risolvere un problema. • Utilizzare espressioni condizionali, cicli, ripetizioni per risolvere semplici problemi. • In modalità collettiva e mediata dall'insegnante, ideare prompt per generare o manipolare immagini e test o per elaborare altri output multimediali e sperimentarne l'efficacia utilizzando l'IA, senza l'uso di account personali. • Comprendere che l'uomo deve sempre controllare ciò che la tecnologia produce.	Utilizzare documenti di scrittura e fogli di calcolo sia online che offline. Partecipare alle attività di Codeweek. https://www.canva.com/it_it/ https://genial.ly/it/ https://blockly.games/ https://code.org/ https://scratch.mit.edu/ https://www.storyboardthat.com/it

		https://it.padlet.com/ https://www.storyjumper.com/ https://bookcreator.com/ https://gemini.google.com/app?hl=it Creare con Gemini le immagini di una storia ascoltata o inventata. Generare attraverso Gemini versioni diverse di un racconto ideato dalla classe variando alcuni parametri: (es. se il protagonista fosse..., se la storia si svolgesse in un altro luogo...) e analizzare in maniera critica il risultato.
SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE	• Conoscere i diversi rischi associati all'uso delle tecnologie (minacce al benessere fisico e psichico, dipendenze...). • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali, evitando i rischi; • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui. • Utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma Gsuite. • Individuare i principali rischi per la salute durante l'utilizzo delle tecnologie. • Proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e al bisogno, saper chiedere aiuto. • Esprimere emozioni durante l'utilizzo di un videogioco.	Partecipare alle attività del Safer Internet Day (mese di febbraio). Creare una storia digitale o non, per evidenziare i rischi del web. Realtà virtuale e mondo reale, differenze e affinità. https://paroleostili.it/ https://www.ludotecaregistro.it/materiali-didattici/

IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	• Individuare problemi tecnici che si presentano durante l'uso dei dispositivi. • Individuare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici. • Identificare soluzioni creative per risolvere semplici problemi, sia unplugged che in digitale.	https://blockly.games/ Attività di Gamification: genial.ly, kahoot o quizziz, attività proposte da EFT Marche... Gamification con Genial.ly tutorial Escape room tutorial Escape room tutorial parte 2 e 3
---	--	---

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE CLASSE 5 SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE/ATTIVITA'
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELL'INFORMAZIONE	• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali sia online che offline. • Accedere ai dati e alle informazioni sia online che offline. • Conoscere e saper usare strategie di ricerca ben definite. • Saper valutare informazioni, siti e pagine web. • Riconoscere e distinguere tra informazioni, fatti, opinioni attendibili e non attendibili. • Valutare criticamente l'affidabilità delle fonti e comprendere come i dati influenzano l'IA.	Ricericare in rete Ricericare in rete 2 Cercatori di Fake news A caccia di Fake news Fake news Creare la sitografia di una ricerca. Utilizzare strategie appropriate per le ricerche online. Analizzare collettivamente

		un testo generato dall'IA su un argomento studiato per individuare errori logici o fatti inventati, potenziando la capacità di valutare l'affidabilità delle fonti.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	• Conoscere il significato di identità digitale. • Interagire attraverso le tecnologie digitali. • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti a seconda dello scopo. • Conoscere le modalità di condivisione dei contenuti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Comprendere l'importanza di impostare un'attività in modo collaborativo. • Imparare a scrivere richieste chiare e complete per ottenere subito la risposta giusta dall'IA.	Avatar di classe Cittadinanza digitale Inviare correttamente mail. Lavorare su file condivisi, cartelle condivise e drive condivisi. Saper scaricare e salvare file di formato diverso. Saper aprire un file con la corretta applicazione/programma. Partecipazione alle attività di Codeweek. Utilizzo di Gemini o NotebookLM per imparare a formulare domande efficaci (prompt).
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere (presentazioni, documenti, mappe, giochi, storie animate...). • Realizzare in modalità collaborativa, prodotti multimediali di vario genere. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Utilizzare espressioni condizionali, cicli, ripetizioni per risolvere problemi. • Creare semplici programmi. • Applicare la soluzione più efficace a problemi che possono essere risolti in molteplici modi.	Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali. Creare storytelling https://gemini.google.com/app?hl=it

	• Sperimentare l'Intelligenza Artificiale come strumento di supporto ai processi creativi in attività collettive e mediate dall'insegnante, assumendo la responsabilità della validazione critica degli output per garantirne l'accuratezza, l'integrità etica e l'autenticità del contributo personale. • Utilizzare l'IA come supporto creativo etichettando obbligatoriamente i contenuti generati.	https://www.canva.com/it_it/ https://genial.ly/it/ https://www.storyboardthat.com/it https://it.padlet.com/ https://www.storyjumper.com/ https://bookcreator.com/ https://scratch.mit.edu/ https://blockly.games/ Creare con Gemini le immagini di una storia ascoltata o inventata. Generare attraverso Gemini versioni diverse di un racconto ideato dalla classe variando alcuni parametri: (es. se il protagonista fosse..., se la storia si svolgesse in un altro luogo...) e analizzare in maniera critica il risultato. Usare Gemini per realizzare la scaletta di un testo.
SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE	• Conoscere il regolamento dei laboratori digitali. • Individuare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. • Avere cura degli strumenti digitali presenti nella scuola. • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.	Sicurezza online Sicurezza online2

	• Conoscere i vantaggi di utilizzare degli ambienti digitali. • Conoscere i diversi rischi associati all'uso delle tecnologie (minacce al benessere fisico e psichico, dipendenze...). • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali, evitando i rischi. • Maturando consapevolezza sul consumo energetico dei dispositivi e sulla necessità di adottare comportamenti responsabili per la salvaguardia delle risorse planetarie. • Prendere consapevolezza della necessità di gestire i tempi di utilizzo delle tecnologie per garantire un equilibrio sostenibile tra la vita virtuale, il riposo rigenerativo e la cura delle relazioni nel mondo reale.	https://www.ludotecaregistro.it/ Partecipazione alle attività del Safer Internet Day (mese di febbraio).
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	• Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e le principali applicazioni. • Individuare problemi tecnici che si presentano durante l'uso dei dispositivi. • Individuare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici. • Identificare soluzioni creative per risolvere semplici problemi, sia unplugged che in digitale. • Risolvere problemi integrando nuovi procedimenti.	Gif animate Animazioni Lavagna interattiva

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	RISORSE/ATTIVITA'
RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELL'INFORMAZIONE	• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. • Conoscere strategie di ricerca ben definite. • Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web. • Riconoscere e distinguere tra informazioni, fatti, opinioni e teorie, attendibili e non attendibili. • Individuare elementi utili alla verifica dell'attendibilità di una fonte. • Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti. • Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente	Ricerca in rete Ricerca in rete 2 Cercatori di Fake news A caccia di Fake news Fake news Analizzare collettivamente un testo generato dall'IA su un argomento studiato

	archiviati e recuperati in ambienti strutturati (cartelle, cloud, archivi...). • Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Valutare criticamente l'affidabilità delle fonti e comprendere come i dati influenzano l'IA.	per individuare errori logici o fatti inventati, potenziando la capacità di valutare l'affidabilità delle fonti. Confrontare diversi testi di studio sullo stesso argomento attraverso Notebooklm per osservare analogie e differenze e riflettere su di esse.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	• Sapere che cos'è un'identità digitale. • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali (documenti condivisi, drive condivisi...). • Individuare il formato e/o l'applicativo di comunicazione digitale più adatto per un determinato contesto o tema. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. • Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione. • Presentare in modo efficace i contenuti di una ricerca. • Sintetizzare i contributi provenienti da diverse fonti multimediali. • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza. • Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica, apportando un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). • Comunicare autonomamente e in modo corretto attraverso la posta elettronica. • Chiedere indicazioni e proporre soluzioni all'insegnante e ai compagni in ambiente collaborativo (classe virtuale, forum di discussione, ...) • Rispettare il tema delle discussioni attivate. • Comprendere l'importanza di impostare un'attività in modo collaborativo. • Riconoscere le tipologie di linguaggio mediale. • Cogliere il valore del bello in un testo mediale. • Elaborare le informazioni attraverso applicativi digitali (mappe, tabelle, ...). • Imparare a scrivere richieste chiare e complete per ottenere subito la risposta giusta dall'IA.	https://it.padlet.com/ https://www.canva.com/it_it/ https://genial.ly/it/ https://www.storyboardthat.com/it https://www.storyjumper.com/ https://bookcreator.com/ Utilizzo di Gemini o NotebookLM per imparare a formulare domande efficaci (prompt).

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa. • Registrarsi ad un sito on-line indicato dal docente. • Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore. • Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright. • Indicare le fonti d'informazione e creare una sitografia. • Raccogliere materiali e testi mediali facendo surfing nel web (bookmark culture). • Progetta, con attività guidata, uno story-board dell'artefatto che si vuole realizzare. • Selezionare e scegliere le parti costitutive di un testo mediale. • Smontare gli oggetti culturali selezionando ciò che è di proprio interesse. • Realizzare semplici programmi anche per istruire robot, LEGO, robot umanoidi o schede micro bit. • Progettare e costruire storie unendole con il linguaggio di programmazione. • Utilizzare espressioni condizionali, cicli, funzioni, ripetizioni per risolvere problemi. • Sperimentare l'Intelligenza Artificiale come strumento di supporto ai processi creativi, assumendo la responsabilità della validazione critica degli output per garantirne l'accuratezza, l'integrità etica e l'autenticità del contributo personale. • Modificare, raffinare e integrare nuovi contenuti in conoscenze esistenti per creare opere originali, valutando i benefici e i limiti degli strumenti di IA. • Conoscere e applicare le regole del diritto d'autore, indicando correttamente le fonti e etichettando i contenuti generati da IA. • Utilizzare l'IA come mediatore didattico per trasformare testi di studio complessi in supporti visivi (schemi, tabelle, mappe concettuali) e strumenti di autovalutazione, verificandone l'esattezza rispetto alla fonte originale. • Applicare la soluzione più efficace a problemi che possono essere risolti in molteplici modi. • Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore.	https://it.padlet.com/ https://www.canva.com/it_it/ https://genial.ly/it/ https://www.storyboardthat.com/it https://www.storyjumper.com/ https://bookcreator.com/ https://scratch.mit.edu/ https://blockly.games/ https://makecode.microbit.org/ Usare Gemini o Notebook LM per ideare la scaletta di un testo, una presentazione... Usare Gemini o Notebook LM per schematizzare testi di studio da utilizzare come supporto allo studio.
---	--	--

SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule multimediali e del laboratorio informatico della scuola. • Individuare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. • Avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale. • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. • Riflettere sulle immagini che ci ritraggono. • Utilizzare immagini, audio e musiche libere da copyright. • Scegliere semplici modi per proteggere i propri dati e la propria privacy. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili. • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social. • Rispettare le regole della netiquette della navigazione on line. • Divenire consapevoli dell'impatto energetico e ambientale legato all'uso dell'IA. • Adottare abitudini responsabili in relazione alle tecnologie digitali che includano la disconnessione consapevole, per tutelare sia l'ambiente, sia la propria salute psicologica e fisica.	Generazioni connesse Parole ostili Ricerca informazioni sull'impatto ambientale dell'IA, analizzando il consumo energetico e idrico dei data center necessari per elaborare un singolo prompt.
IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	• Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i programmi presenti. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi. • Identificare soluzioni per risolvere i problemi legati all'utilizzo dei dispositivi. • Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la propria creatività. • Individuare problemi di accessibilità. • Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Saper adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze. • Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali. • Chiedere per trovare soluzioni ad un problema tecnico. • Cercare, selezionare, scaricare e installare su un computer un comune programma di utilità. • Utilizzare gli strumenti di IA come supporto al problem solving e alla creatività, valutandone criticamente l'apporto per garantire che l'algoritmo potenzi l'elaborazione personale dello studente senza sostituirsi al suo pensiero originale ed etico.	Gamification con Genial.ly tutorial Escape room tutorial Escape room tutorial parte 2 e 3

APPENDICE

INTEGRAZIONE ATTO D'INDIRIZZO DEL DIRIGENTE SCOLASTICO PER L'AGGIORNAMENTO DEL PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA EX ART.1 COMMA 14 LEGGE N.107/2015. (22/12/2025)

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'articolo 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59 relativo all'autonomia delle istituzioni scolastiche;

VISTO il decreto legislativo 16 aprile 1994, n. 297, recante "Approvazione del testo unico delle disposizioni legislative vigenti in materia di istruzione, relative alle scuole di ogni ordine e grado";

VISTO il decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165, recante "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche";

VISTO il decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275 contenente "Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della legge 15 marzo 1997, n.59";

VISTA la legge n. 107 del 13.07.2015 recante la "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti";

PRESO ATTO che l'art.1 della predetta legge, ai commi 12, prevede che il Piano Triennale dell'Offerta Formativa può essere rivisto annualmente entro il mese di ottobre;

VISTO il Documento per la pianificazione delle attività Scolastiche, educative e formative nelle istituzioni del Sistema Nazionale di Istruzione – Piano scuola 2021-2027;

VISTO il D.M. n.166 del 9 agosto 2025 Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche

CONSIDERATO che le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche stabiliscono principi, requisiti e modelli operativi per un'adozione consapevole, sicura ed etica delle tecnologie IA a supporto della didattica, dell'innovazione digitale e dei processi organizzativi scolastici;

TENUTO CONTO delle proposte e dei pareri formulati dagli enti locali e dalle diverse realtà istituzionali, culturali, sociali ed economiche operanti nel territorio, nonché dagli organismi e dalle associazioni dei genitori in occasione di incontri formali e informali (riunioni organi collegiali, momenti di incontro scuola-famiglia, riunioni con enti locali e associazioni del territorio);

TENUTO CONTO degli esiti dell'autovalutazione riportati nel RAV e degli obiettivi sviluppati nel Piano di Miglioramento, parte integrante del PTOF;

TENUTO CONTO delle esigenze condivise di innovazione delle pratiche di insegnamento verso modelli orientati allo sviluppo di ambienti di apprendimento

attivi, laboratoriali, cooperativi, finalizzati

allo sviluppo di competenze di base, disciplinari e trasversali;

CONSIDERATE le iniziative, le attività e i progetti promossi fino a oggi per il miglioramento della qualità dei processi di insegnamento e apprendimento e per l'innovazione metodologico-didattica;

CONSIDERATO che l'intera comunità scolastica ha identificato come prioritario l'obiettivo di formare gli alunni, garantendo traguardi adeguati allo sviluppo della loro età evolutiva e operando affinché questi si traducano in apprendimenti e comportamenti reali e funzionali ai successivi sviluppi del loro percorso scolastico;

EMANA

ai sensi dell'art. 3 del DPR 275/99, così come sostituito dall'art. 1 comma 14 della legge 13.7.2015, n. 107, il seguente

**Atto d'indirizzo
per le attività della scuola e le scelte di gestione e di amministrazione**

1. Indirizzi generali sulla base dei quali il collegio dei docenti dovrà procedere all'integrazione del Piano dell'Offerta Formativa relativo al triennio 2025/2028 – in relazione all'introduzione delle Linee Guida per l'intelligenza artificiale a scuola.

Le linee guida stabiliscono un quadro normativo e strategico per l'uso **etico, sicuro e consapevole** dell'IA a scuola, in linea con l'AI Act europeo e il GDPR.

L' IA nella comunità educante è uno strumento al servizio della crescita umana e ha la funzione di potenziare la relazione educativa. In coerenza con delle linee guida adottate con D.M. 166 del 9/08/2025 al fine di favorire la diffusione delle Linee Guida e uso consapevole dell'intelligenza artificiale a scuola si definiscono i seguenti nuclei concettuali fondamentali:

- **Centralità della Persona e Inclusione.** L'IA dovrà supportare e non sostituire il ruolo della relazione insegnamento/apprendimento. Sarà dunque essenziale porre attenzione ai percorsi di apprendimento e prevenire decisioni opache o discriminatorie.
- **Equità e Accesso Paritario.** I percorsi di applicazione e uso dell'IA dovranno assicurare pari opportunità e vigilare sui potenziali pregiudizi dell'IA.
- **Tutela dei Diritti e Protezione dei Dati.** L' applicazione dell'AI dovrà prevedere il rispetto della normativa sulla privacy.

L'attivazione di iniziative in materia di IA dovranno perseguire finalità che siano finalizzate a:

- migliorare l'apprendimento e valorizzare potenzialità degli studenti, utilizzando l'IA per adattare i percorsi educativi sulla base delle singole esigenze e integrando strumenti digitali avanzati per favorire una didattica più efficace e in linea con le sfide del mondo contemporaneo, con particolare riferimento alle metodologie didattiche per l'insegnamento delle discipline STEM;
- promuovere l'inclusione, favorendo interventi mirati che potenzino i processi di integrazione e contrastino la dispersione scolastica;
- creare ambienti sicuri e stimolanti per l'apprendimento;
- garantire una preparazione continua e specifica per l'adozione di nuove tecnologie, creando le condizioni per un'efficace integrazione dell'IA nei processi educativi e promuovendo un ambiente scolastico capace di innovarsi e di rispondere alle esigenze degli studenti e della società.

Al contempo le attività che prevedono l'uso dell'IA dovranno avvenire nel rispetto di misure di sicurezza atte ad arginare pratiche vietate tra le quali l'uso di tecniche subliminali o volutamente manipolative o ingannevoli; la valutazione o classificazione delle persone fisiche sulla base del loro comportamento sociale o di caratteristiche personali, con attribuzione di un punteggio sociale e conseguente applicazione di trattamenti pregiudizievoli ovvero sfavorevoli; l'uso di sistemi di categorizzazione biometrica che classificano individualmente le persone fisiche sulla base dei loro dati biometrici per trarre deduzioni o inferenze in merito a razza, opinioni politiche, appartenenza sindacale, convinzioni religiose o filosofiche, vita sessuale o orientamento sessuale.

Il team digitale è incaricato di redigere un Regolamento dell'uso dell'IA nella scuola.

L'istituto proporrà attività di formazione specifiche sull'IA.

2. Monitoraggio e valutazione dell'impatto delle azioni intraprese con i progetti del PNRR

Per la lotta alla dispersione scolastica si andranno a monitorare le ricadute delle attività organizzate e svolte all'interno del DM 19/2024. Per l'implementazione di moduli di didattica per ambienti di apprendimento si andrà a monitorare la ricaduta del Piano scuola 4.0.

3. Revisione del Regolamento di disciplina: Andranno introdotti i punti riguardanti il divieto dell'uso dello smartphone

4. Integrazione nel Patto di corresponsabilità dell'utilizzo dell'AI

5. Revisione del curriculum I ciclo Le nuove Indicazioni saranno adottate gradualmente dal 2026/2027

(a partire dalle classi prime di primaria e secondaria di primo grado, e per la scuola dell'Infanzia).

Le Indicazioni del DM 254/2012 cesseranno di efficacia gradualmente.

Integrazione del curriculum digitale, area specifica discipline STEM, orientamento, educazione civica

6. Innovazione didattica

Si procederà a perseguire i seguenti obiettivi:

- ✓ promozione dei processi di innovazione didattica e digitale valorizzando i processi di insegnamento e apprendimento;
- ✓ potenziamento dell'offerta formativa in chiave di personalizzazione degli apprendimenti e in funzione dei bisogni educativi manifestati dagli alunni in materia di cittadinanza attiva e democratica; ✓ adesione a iniziative nazionali di innovazione didattica;
- ✓ analisi degli esiti invalsi e avvio di percorsi didattici finalizzati al miglioramento;
- ✓ progettazione di percorsi curricolari o extracurricolari di innovazione metodologico didattica;
- ✓ valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, del rispetto delle differenze e dialogo tra le culture;
- ✓ promozione del sostegno dell'assunzione di responsabilità, solidarietà, consapevolezza dei diritti e dei doveri;
- ✓ compilazione del documento di autoanalisi e accompagnamento per il presidio dei processi di digitalizzazione.

REGOLAMENTO PER L'USO DEGLI STRUMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA) NELL'ISTITUTO COMPRENSIVO (23/12/2025)

Art. 1 – Finalità e principi generali

Il presente regolamento disciplina l'introduzione e l'utilizzo degli strumenti di Intelligenza Artificiale nelle attività didattiche e amministrative dell'Istituto Comprensivo, nel rispetto del Regolamento (UE) 2024/1689 (AI Act), del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR), delle Linee guida AgID sull'IA nella Pubblica Amministrazione e delle Linee guida MIM 2025.

L'obiettivo è favorire un impiego corretto, consapevole e responsabile delle tecnologie di IA, tutelando i diritti fondamentali della comunità scolastica, la centralità della relazione educativa e la sicurezza dei dati trattati.

L'Istituto assume un approccio fondato sulla valutazione del rischio e sul principio di precauzione. In questa fase iniziale sono ammessi esclusivamente casi d'uso di IA che non prevedano il trattamento di dati personali e che siano riconducibili ai livelli di rischio minimo o nullo individuati dall'AI Act.

Art. 2 – Ambito di applicazione

Il regolamento si applica ai docenti, agli studenti e al personale amministrativo nell'utilizzo di strumenti di IA, sia nella didattica sia nell'organizzazione scolastica. Restano esclusi gli impieghi degli strumenti di IA esterni all'ambiente scolastico e non riferiti allo svolgimento di attività istituzionali.

Art. 3 – Strumenti di IA autorizzati

L'Istituto adotta come riferimento la piattaforma Google Workspace for Education, nella quale riconosce l'ambiente digitale istituzionale idoneo e conforme alle norme vigenti.

Sono autorizzati:

- Gemini, per attività amministrative e per il supporto ai docenti nella progettazione didattica;
- NotebookLM, esclusivamente per attività didattiche e sperimentazioni in classe, sotto il controllo dei docenti, e limitatamente a casi d'uso che non comportano trattamento di dati personali.

Art. 4 – Principi di utilizzo degli strumenti di IA

1. L'utilizzo degli strumenti di IA è ammesso esclusivamente nei casi in cui essi siano classificati come a rischio minimo o limitato ai sensi del Regolamento (UE) 2024/1689. Non è al momento consentito il trattamento di dati personali con strumenti di IA.
2. L'IA deve essere utilizzata come strumento di supporto e non come sostituto dell'attività didattica o valutativa del docente.
3. L'impiego degli strumenti deve rispettare i principi di:
 - trasparenza e correttezza,

- imparzialità e non discriminazione,
- sicurezza digitale,
- inclusione e accessibilità.

Art. 5 – Attività didattiche: usi consentiti

Gli strumenti di IA possono essere utilizzati in ambito didattico, a titolo esemplificativo, per:

- supporto ai docenti nella progettazione di unità di apprendimento, materiali didattici e verifiche;
- attività di tutoraggio personalizzato e inclusione degli studenti con BES o disabilità (in forma anonimizzata, senza il trattamento di dati personali);
- sviluppo del pensiero critico e delle competenze digitali degli studenti attraverso attività guidate di AI literacy;
- traduzione automatica, sintesi vocale, correzione grammaticale e strumenti di scrittura assistita.

In classe l'IA può essere impiegata in forma dimostrativa, con il docente che guida l'analisi dei risultati e stimola la riflessione critica.

Art. 6 – Attività amministrative: usi consentiti

Nell'ambito amministrativo la scuola può utilizzare Gemini per elaborare bozze di atti, comunicazioni e documenti interni che non contengano dati personali. Ogni atto formale è comunque rivisto e validato dal personale competente.

Art. 7 – Uso da parte degli studenti

1. Agli alunni della scuola primaria è vietato qualsiasi utilizzo diretto di strumenti di IA. E' possibile proporre esperienze di uso collettivo guidato dal docente, ai fini della prima alfabetizzazione digitale (es. generazione di immagini per una fiaba).
2. Gli studenti della scuola secondaria di primo grado possono partecipare ad attività didattiche in cui l'IA è utilizzata dal docente in modalità mediata e controllata. E' altresì consentita l'interazione diretta degli alunni con lo strumento, esclusivamente sotto la costante supervisione del docente, senza l'impiego di account personali degli studenti.

Art. 8 – Divieti

È vietato:

- utilizzare per lo svolgimento dell'attività lavorativa strumenti di IA personali o strumenti di IA differenti da quelli adottati dall'istituto scolastico.
- trattare con strumenti di IA qualunque dato personale;
- utilizzare IA che effettuino riconoscimento o deduzione di emozioni;
- impiegare IA per la sorveglianza digitale o il monitoraggio degli studenti;
- utilizzare IA per produrre elaborati destinati alla valutazione senza intervento umano.

Art. 9 – Responsabilità, controllo e governance

Il Dirigente scolastico garantisce l'attuazione del regolamento. Il Gruppo di Lavoro sull'IA (GLIA) monitora le attività, elabora indicazioni operative e valuta nuovi casi d'uso. Per ogni caso d'uso che dovesse prevedere il trattamento di dati personali verrà coinvolto il DPO per una valutazione dei rischi associati. Ogni utilizzo non previsto deve essere autorizzato dal Dirigente scolastico.

Art. 10 – Formazione

La scuola promuove attività di formazione e aggiornamento per docenti, studenti e personale sul corretto uso degli strumenti di IA, sviluppando competenze di AI literacy e sensibilizzazione sui rischi e opportunità della tecnologia.

Art. 11 – Revisione del regolamento

Il regolamento è soggetto a revisione periodica in relazione all'evoluzione normativa e tecnologica.