



CURRICOLO DIGITALE IC MARIA LAI DI OLBIA

A.S. 2025-26

Il Curricolo Digitale dell'I.C. Maria Lai di Olbia per l'A.S. 2025-26 è un documento programmatico che definisce il percorso dell'Istituto per lo sviluppo e la valutazione delle competenze digitali di tutto il personale e degli studenti

Scopo del Curricolo Digitale

Lo scopo principale del Curricolo Digitale è delineare un quadro sistematico e coerente per l'integrazione delle tecnologie digitali nell'attività didattica e nella vita scolastica, in linea con le direttive nazionali ed europee.

Gli obiettivi specifici sono:

1. **Potenziamento del Personale:** Sviluppare le competenze digitali professionali e didattiche dei docenti e del personale ATA attraverso corsi e formazioni (es. PNRR, DM.66).
2. **Innovazione Didattica:** Individuare metodi e approcci per una didattica innovativa e progettare attività da implementare subito in aula.
3. **Sviluppo Competenze Studenti:** Garantire che gli studenti acquisiscano le competenze digitali necessarie per la cittadinanza attiva e il problem solving (ad esempio, tramite percorsi STE@M, coding, robotica e IA).
4. **Cittadinanza Digitale:** Integrare i traguardi di competenza dell'Educazione Civica, in particolare sulla cittadinanza digitale, per promuovere l'uso critico, responsabile e consapevole delle tecnologie.

I Curricolo Digitale è costituito basandosi sui due principali framework di competenza digitale europei: DigCompEdu per i docenti e DigComp 2.2 per gli studenti.

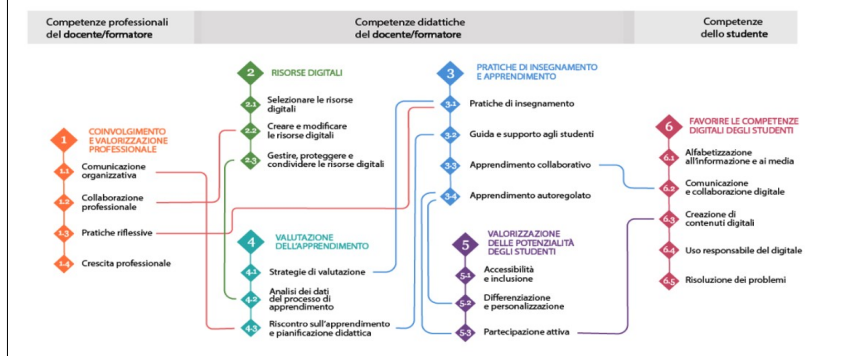
DOCUMENTI DI
RIFERIMENTO

DigComp EDU: documento di riferimento per le competenze digitali dei docenti dell'Istituto. Si delineano 4 aree di competenza:

1. **Risorse digitali** da implementare con i differenti corsi attivati dall'istituto con i fondi PNRR, DM.66: digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA, intelligenza artificiale, STEAM, sicurezza in rete e bullismo e cyberbullismo, ed. civica, metodologie digitali, curriculum digitale, cittadinanza digitale.
2. **Valutazione degli apprendimenti:** la scuola ha attivato corsi, in essere, sull'ambito della valutazione formativa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.
3. **Pratiche di insegnamento e apprendimento:** si veda punto 1, gestione didattica e tecniche degli apprendimenti innovativi, potenziamento delle metodologie scientifiche.
4. **Valorizzazione delle potenzialità degli studenti:** attivazioni di corsi inerenti il DigCom 2.2

Obiettivi di apprendimento:

1. Individuazione di metodi e approcci per una didattica innovativa;
2. Analisi delle tecnologie per la didattica digitale integrata;
3. Progettazione e realizzazione di attività da portare subito in aula;
4. Approfondimento degli aspetti relativi alla valutazione con l'utilizzo delle tecnologie.
5. **Standard di prestazione in ingresso e in uscita:** questionario di apprendimento in ingresso e in uscita (vedi allegato n. 1)

COMPETENZE DIGCOMPEDU

DigComp 2.2

L'istituto ha attivato corsi per gli studenti su:

- Infanzia: percorsi di orientamento alle STE@M: coding, pixel art, etc.
- Primaria: percorsi di orientamento alle STE@M: coding, robotica, applicazione metodo scientifico con il digitale, etc.
- Secondaria di I grado: IA a scuola, A lezione di inform@tica, Coding e robotica, Progettazione e stampa 3D, Giocare con la matematica, laboratorio chimico-fisico e laboratorio astronomico.

Obiettivi di apprendimento:

Area 1- Alfabetizzazione su informazioni e dati:

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Area 2 - Comunicazione e collaborazione:

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Comunicare con gli altri in modo rispettoso utilizzando una corretta netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Area 3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Riconoscere e rispettare le norme di Copyright e delle licenze di utilizzo
- 3.4. Programmare strumenti e attività con il digitale

Area 4- Sicurezza

- 4.1 Individuare semplici modalità di sicurezza per la gestione dei dispositivi e i contenuti digitali
- 4.2 Riconoscere rischi e minacce degli ambienti digitali

Area 5 - Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Standard di prestazione in ingresso e in uscita: i docenti dell'istituto verificheranno gli apprendimenti e valuteranno le competenze con l'utilizzo degli strumenti previsti in area valutazione.

COMPETENZE DIGCOMP 2.2



Linee guida ed. civica 183/2024: l'Istituto ha inserito nel PTOF le azioni inerenti ai traguardi di competenza e agli obiettivi in integrazione con il curriculum d'istituto di ed. civica, nello specifico nell'ambito della cittadinanza digitale.

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 10

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

Obiettivi di apprendimento	
<i>Scuola primaria</i>	<i>Scuola secondaria di I grado</i>
Ricerca in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi.	Ricerca, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.
Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.	Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.
Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.

	<table border="1"> <tr> <th colspan="2"> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i> </th></tr> <tr> <th colspan="2">Obiettivi di apprendimento</th></tr> <tr> <th>Scuola primaria</th><th>Scuola secondaria di I grado</th></tr> <tr> <td>Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</td><td>Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.</td></tr> <tr> <td>Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</td><td>Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</td></tr> <tr> <td>Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.</td><td>Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della <i>netiquette</i> e del diritto d'autore.</td></tr> </table>	Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>		Obiettivi di apprendimento		Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado	Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.	Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della <i>netiquette</i> e del diritto d'autore.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>													
Obiettivi di apprendimento													
Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado												
Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.												
Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.												
Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della <i>netiquette</i> e del diritto d'autore.												
	<table border="1"> <tr> <th colspan="2"> Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12 <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</i> </th></tr> <tr> <th colspan="2">Obiettivi di apprendimento</th></tr> <tr> <th>Scuola primaria</th><th>Scuola secondaria di I grado</th></tr> <tr> <td>Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.</td><td>Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.</td></tr> <tr> <td>Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.</td><td>Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.</td></tr> <tr> <td>Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.</td><td>Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.</td></tr> </table>	Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12 <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</i>		Obiettivi di apprendimento		Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado	Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.	Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.	Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.	Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12 <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</i>													
Obiettivi di apprendimento													
Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado												
Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.	Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.												
Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.												
Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.												
METODOLOGIE attivate per il raggiungimento dei traguardi di competenza	INFANZIA: gestione del tempo e degli spazi (si veda pag. 23 e pag. 34.35 delle Indicazioni Nazionali per il curriculum del 2012. ANNALI) PRIMO CICLO: ambienti di apprendimento (si vedano pag. 41.42 delle Indicazioni Nazionali per il curriculum del 2012. ANNALI). 1. Valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni per ancorare nuovi contenuti (area 4 del DigCompEdu) 2. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità (area 5 DigComEDU) 3. Favorire l'esplorazione e la scoperta (area 2 DigComEdu) 4. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (area 3 DigCompEdu) 5. Promuovere la consapevolezza del proprio apprendere (area 4 DgCompEdu) 6. Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale (aree 3,4 e 5 del DigCompEdu)												

Processi VALUTATIVI	1. Valutazione diagnostica: per la rilevazione dei prerequisiti funzionali all'acquisizione di competenze digitali (allegato n. 4) Ulteriori azioni di valutazione diagnostica possono essere attuate con: • Griglie di osservazione di processi cognitivi, collaborativi e di utilizzo delle tecnologie (allegato n. 5) • Possibilità di rilevare gli stili di apprendimento (verbale, visivo, uditivo, cinestetico) per somministrare strumenti tecnologici adeguati (mappe mentali, sintesi vocale, simulatori, visori, etc.) (allegato n. 6)
	2. Valutazione formativa in itinere per la verifica degli apprendimenti: • Prove oggettive (a risposta chiusa: SI/NO, VERO/FALSO, corrispondenze, completamento, risposta multipla) con l'utilizzo di applicativi web quali: Google moduli, Wordwall, Learnigapps, Liveworksheets, Educaplay, Educandy, Quizziz, Quizzlet, etc.) • Prove soggettive (a risposta aperta: testi scritti o prove orali) con l'utilizzo di applicativi quali: Google docs, Podcast, E book Creator, Escape Room, Presentazioni multimediali, etc.) • Prove intersoggettive: mappe e infografica, con l'utilizzo di applicativi quali: Canva, Padlet, Popplet, Bubbl.us, Mindomo, SupermappeX , Algor Education, etc.)
	3. Valutazione sommativa finale: per valutare competenze digitali. Somma della valutazione di prodotto e di processo (allegato n. 3)

LIVELLI DI
PADRONANZA
DELLE
COMPETENZE
DIGITALI

Livelli di padronanza

4 LIVELLI COMPLESSIVI	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 LIVELLI GRANULARI	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

Nella scuola dell'infanzia i livelli di padronanza saranno esclusivamente BASE, per la scuola primaria saranno BASE/INTERMEDIO, per la scuola secondaria di I grado possono essere valutati anche livelli INTERMEDIO/AVANZATO in base alle competenze acquisite (**allegato 2**).

Attrezzature a
disposizione

Allegato n. 7

Sezione per
l'inclusione con
strumenti
tecnologici
compensativi

- Calcolatrice
- Sintesi vocale
- Formulari
- Mappe mentali e concettuali
- Fotocopie
- Pc e tablet
- Digital board
- Registratori
- Tabelle e schemi riassuntivi
- App di sintesi (es.
<https://www.thinglink.com/scene/1349371779180658691>)

Misure dispensative	• Dare più tempo per svolgere un compito • Semplificare un testo o un task • Evitare prove orali • Dispensare dalla lettura ad alta voce • Segmentare e programmare le prove orali • Ridurre il carico dei compiti a casa • Evitare di copiare dalla lavagna • ...
Misure per plusdotazioni	• Predisporre attività ad hoc in base al grado di plusdotazione o con diverse opzioni risolutive. • Fornire attività sfidanti e gradualità • ...

Documento elaborato dal Gruppo Progetto, le/i docenti:

Mura Rosalba, Casabona Daniela, Marrone Carla, Del Pizzo Sabrina, Usai Andrea, Calia Giammario, Delogu Giovanna Lucia, Mannoni Anna Rita, Pompili Maria Cristina, Marroni Ornella Carmelina, Sardu Maria Cristina, Mameli Stefania.