Sviluppo della competenza digitale nel curricolo verticale d'Istituto

Allegato trasversale al curricolo verticale 2025–2028

Premessa e finalità

La competenza digitale si sviluppa progressivamente dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di I grado e attraversa tutti i campi di esperienza e le discipline. Non costituisce una disciplina autonoma: è parte della progettazione educativa e didattica ordinaria, in raccordo con l'educazione civica e con l'uso consapevole delle tecnologie.

Educare al digitale non significa anticipare o aumentare l'esposizione agli schermi. Significa promuovere curiosità, pensiero logico e critico, creatività, collaborazione, capacità di scelta, sicurezza e responsabilità. Nell'infanzia assumono particolare valore il gioco, l'esplorazione, le sequenze logiche e le attività unplugged, con la mediazione dell'adulto.

Il documento riorganizza e armonizza i traguardi già individuati dall'Istituto in cinque dimensioni coerenti con il quadro europeo DigComp. Gli snodi sono: termine della scuola dell'infanzia; termine della classe terza primaria; termine della classe quinta primaria; termine della classe terza secondaria di I grado. I traguardi descrivono esiti attesi progressivi, da interpretare secondo età, contesto, opportunità didattiche e bisogni degli alunni.

Le cinque dimensioni

1. Informazioni e dati: cercare, comprendere, selezionare e valutare informazioni.
2. Comunicazione e collaborazione: interagire, condividere e partecipare rispettando le regole.
3. Creazione di contenuti: esprimersi e produrre materiali digitali.
4. Sicurezza e benessere: tutelare dati, relazioni e salute.
5. Risoluzione di problemi: scegliere strumenti, elaborare procedure e utilizzare il pensiero computazionale.

Traguardi in progressione verticale

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Snodo del percorso	Traguardo di competenza
Infanzia	Esplora, con la mediazione dell'adulto, immagini, suoni e semplici contenuti; osserva, confronta e racconta ciò che scopre.
Terza primaria	Ricerca semplici informazioni in risorse e ambienti digitali selezionati dall'insegnante; riconosce le principali funzioni dei dispositivi utilizzati.
Quinta primaria	Ricerca e seleziona informazioni in ambienti digitali adeguati, applicando semplici criteri per riconoscere la pertinenza e l'attendibilità delle fonti.
Terza secondaria	Ricerca, confronta, seleziona e valuta criticamente informazioni provenienti da fonti digitali diverse, motivando le proprie scelte e riconoscendo contenuti fuorvianti.

2. Comunicazione e collaborazione

Snodo del percorso	Traguardo di competenza
Infanzia	Partecipa e collabora con i compagni ad attività ed esperienze che possono prevedere strumenti digitali, rispettando semplici regole condivise.
Terza primaria	Utilizza, con la guida dell'adulto, semplici strumenti digitali per comunicare e partecipare ad attività collaborative, rispettando le regole concordate.
Quinta primaria	Utilizza strumenti e ambienti digitali per comunicare e collaborare con compagni e insegnanti, rispettando ruoli, regole condivise e principi di netiquette.
Terza secondaria	Sceglie modalità e strumenti di comunicazione appropriati al contesto; collabora in ambienti digitali condividendo responsabilità, contributi e risultati nel rispetto degli altri.

3. Creazione di contenuti digitali

Snodo del percorso	Traguardo di competenza
Infanzia	Sperimenta, con la mediazione dell'adulto, strumenti e linguaggi per disegnare, creare e raccontare esperienze, anche attraverso immagini e suoni.
Terza primaria	Produce semplici elaborati digitali combinando parole, immagini, suoni o simboli e seguendo procedure note.
Quinta primaria	Organizza e rielabora informazioni per realizzare prodotti digitali con testi, immagini, audio o video, scegliendo modalità espressive adatte allo scopo.
Terza secondaria	Progetta, produce e rielabora contenuti digitali in diversi formati, con scelte comunicative motivate e nel rispetto delle regole di utilizzo delle opere altrui e del diritto d'autore.

4. Sicurezza, responsabilità e benessere digitale

Snodo del percorso	Traguardo di competenza
Infanzia	Sviluppa, attraverso esperienze guidate, prime abitudini di uso attento e rispettoso degli strumenti e delle regole condivise.
Terza primaria	Riconosce che alcune informazioni personali devono essere protette; segue le indicazioni dell'adulto per utilizzare strumenti e ambienti digitali in sicurezza.
Quinta primaria	Riconosce opportunità e rischi degli ambienti digitali, tutela i propri dati personali e adotta comportamenti corretti e rispettosi nelle interazioni online.
Terza secondaria	Valuta rischi per privacy, dati e relazioni; riconosce disinformazione, cyberbullismo e linguaggi d'odio, sa a chi rivolgersi e adotta comportamenti responsabili per la sicurezza e il benessere digitale.

5. Risoluzione di problemi e pensiero computazionale

Snodo del percorso	Traguardo di competenza
Infanzia	Sperimenta attraverso giochi, percorsi e attività anche unplugged semplici sequenze, relazioni causa-effetto e strategie per risolvere problemi.
Terza primaria	Segue e costruisce semplici sequenze di istruzioni; sperimenta attività di coding e procedure logiche per risolvere problemi accessibili.

Quinta primaria	Utilizza procedure, sequenze e strategie del pensiero computazionale per affrontare semplici problemi; sceglie strumenti digitali adeguati con crescente autonomia.
Terza secondaria	Analizza situazioni problematiche, progetta e verifica procedure e soluzioni anche digitali; sceglie strumenti adeguati, riconosce limiti e corregge errori.

Integrazione proposta: uso critico dell'intelligenza artificiale

Per il termine della scuola secondaria di I grado si propone il seguente traguardo integrativo, da discutere e condividere negli organi collegiali:

«Riconosce opportunità e limiti degli strumenti di intelligenza artificiale generativa; ne sperimenta le funzionalità in attività didattiche guidate, verifica criticamente i risultati, dichiara quando ne fa uso e tutela i dati personali e i diritti altrui.»

L'introduzione del traguardo non implica l'obbligo di utilizzare specifiche piattaforme o servizi: ogni attività resta subordinata alle scelte dell'Istituto, all'età degli alunni, alle condizioni di accesso e alle disposizioni sulla protezione dei dati.

Indicazioni per la progettazione e l'osservazione

- Integrare i traguardi nelle unità di apprendimento e nelle attività disciplinari, individuando compiti autentici e prodotti significativi senza duplicare i curricoli.
- Osservare processi e comportamenti concreti: ricerca e selezione di informazioni, collaborazione, produzione, applicazione delle regole, scelta di strategie, revisione degli errori.
- Considerare il grado di guida richiesto, l'autonomia progressiva, la complessità del compito e la capacità di trasferire quanto appreso in situazioni nuove.
- Privilegiare nell'infanzia esperienze corporee, manipolative, ludiche e unplugged; gli strumenti digitali costituiscono una possibile risorsa, non un prerequisito.
- Documentare la progressione con elaborati, osservazioni e compiti svolti nelle discipline; non introdurre una valutazione numerica o una griglia separata della competenza digitale.
- Raccordare le attività con il curricolo di educazione civica, soprattutto per cittadinanza digitale, sicurezza, responsabilità e rispetto delle persone.