



**Ministero dell'Istruzione e del Merito**  
**Istituto d'Istruzione Secondaria Superiore Statale EZIO VANONI**  
**Via Malagrida Padre Gabriele, 3 – 22017 MENAGGIO - Tel.**  
**0344-32539 / Fax 0344-30496 E-mail [cois00100g@istruzione.it](mailto:cois00100g@istruzione.it)**  
**[cois00100g@pec.istruzione.it](mailto:cois00100g@pec.istruzione.it) [www.istitutovanonimenaggio.edu.it](http://www.istitutovanonimenaggio.edu.it)**  
**Cod. Fisc. 84004690131**  
**(Delibera Collegio Docenti n.13 del 24.11.2025)**  
**(Delibera Consiglio di Istituto n.5 del 12.12.2025)**



## **CURRICOLO DIGITALE VERTICALE**

### **PREMESSA**

La scuola riveste un ruolo centrale nella scoperta e nello sviluppo delle competenze digitali degli studenti. È dunque necessario un approccio curricolare alla cittadinanza digitale. Sebbene gli studenti siano nativi digitali, abituati da sempre a servirsi di strumenti tecnologici, è necessario non limitarsi a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche; la frequentazione tecnologica, infatti, non può essere di per sé garanzia di una reale competenza digitale: la competenza digitale non si esaurisce nella semplice abilità tecnologica, ma contiene in sé anche componenti critico-cognitive, relazionali e sociali.

La dimensione critico-cognitiva “riguarda l'essere capace di leggere, selezionare, interpretare e valutare dati, costruire modelli astratti e valutare informazioni, considerando la loro pertinenza e affidabilità.” L'elemento centrale è la capacità di filtrare criticamente l'enorme mole di informazioni che il mondo connesso mette a nostra disposizione.

La dimensione etico-sociale “riguarda il sapersi porre nei rapporti con gli altri, sapersi comportare adeguatamente nel cyberspazio, con particolare attenzione alla tutela personale e al rispetto degli altri.” Il mondo tecnologico moderno ci consente un livello di interazione e interconnessione con gli altri senza precedenti. Questa enorme opportunità va sostenuta e accompagnata dallo sviluppo di un'adeguata capacità di relazionarsi e da un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso la comprensione e l'uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando il ruolo di consumatori passivi e diventando cittadini consapevoli.

Il MIM ha emanato, con il Decreto n.183 del 7 settembre 2024, le “Nuove Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica”, che sostituiscono quelle emanate con il DM n.35 del 2020. L'insegnamento dell'Educazione Civica ruota attorno a 3 nuclei concettuali, tra cui la cittadinanza digitale.

La cittadinanza digitale e la competenza digitale costituiscono dunque i pilastri su cui sviluppare il curricolo digitale verticale d'Istituto.

## **CITTADINANZA DIGITALE, COMPETENZA DIGITALE, COMPETENZA INFORMATICA**

Cittadinanza digitale e competenza digitale sono concetti che a volte vengono utilizzati come sinonimi, tuttavia è opportuno chiarire il concetto di cittadinanza digitale e competenza digitale e la relazione tra di essi.

Per cittadinanza digitale si intende la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio ad essi; per questa ragione, affrontare

l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti.

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo, con dimestichezza e spirito critico e responsabile, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

La competenza digitale consente ai cittadini di esercitare i diritti di cittadinanza digitale. Le persone, per esercitare i diritti di cittadinanza digitale, devono essere in grado di comprendere in che modo le tecnologie digitali possono aiutare e favorire la comunicazione, la collaborazione e la creazione digitale in modo critico e sicuro, e di utilizzare gli strumenti digitali come ausilio alla cittadinanza attiva.

Le competenze informatiche si riferiscono all'uso tecnico di specifici hardware, software e sistemi operativi. Nella consapevolezza che i docenti possono padroneggiare le competenze informatiche in modi differenti, le attività proposte all'interno del curricolo digitale d'Istituto e la possibilità di avvalersi dell'aiuto di docenti più esperti consentono di accompagnare gli studenti nell'esercizio della cittadinanza digitale.

## INTELLIGENZA ARTIFICIALE

A questi aspetti si aggiunge il tema dell'Intelligenza Artificiale, la cui presenza, anche nella scuola, è una realtà che va consolidandosi. Secondo le recenti *Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche - versione 1.0*, "L'adozione dell'IA nelle scuole deve essere guidata da un approccio antropocentrico che metta al centro il pieno sviluppo della persona umana, la dignità e il benessere di tutti gli attori coinvolti, garantendo il ruolo centrale e insostituibile dell'uomo nel governo dei sistemi di IA. [...] L'IA deve promuovere un'innovazione etica e responsabile, assicurando che questa venga utilizzata in modo trasparente, consapevole e conforme ai valori educativi delle Istituzioni scolastiche italiane. È essenziale che l'IA supporti la crescita personale e l'acquisizione di competenze autentiche, promuovendo l'apprendimento critico e creativo senza sostituire l'impegno, la riflessione e l'autonomia degli individui. [...] L'introduzione di sistemi di IA nelle istituzioni scolastiche deve avvenire nel rispetto dei principi in materia di etica, tenendo conto delle possibili implicazioni morali dei medesimi sistemi, al fine di favorire un uso corretto e antropocentrico dell'IA. Studentesse e studenti devono essere guidati, tenuto conto del grado della scuola che frequentano, nel maturare una profonda consapevolezza delle potenzialità e dei limiti dell'IA ed essere supportati nello sviluppo di un adeguato senso critico che consenta loro di comprendere, analizzare e valutare le informazioni acquisite mediante i sistemi di IA, in modo autonomo e responsabile, anche tenendo conto delle c.d. "allucinazioni dell'IA" derivanti da risultati che non corrispondono alla realtà oggettiva. «La diffusione dei sistemi di IA nell'istruzione è importante per promuovere un'istruzione e una formazione digitali di alta qualità e per consentire a tutti i discenti e gli insegnanti di acquisire e condividere le competenze e le abilità digitali necessarie, compresa l'alfabetizzazione mediatica, e il pensiero critico [...]» (cfr. Considerando 56, AI Act). A tal fine, fondamentale risulta il ruolo dei docenti nel fornire mezzi adeguati al potenziamento delle opportune competenze e «abilità nell'utilizzo degli strumenti disponibili, evidenziando il corretto utilizzo degli stessi sul piano del rispetto degli aspetti etici e sociali» («Strategia Italiana per l'Intelligenza Artificiale 2024- 2026» adottata dal Dipartimento per la trasformazione digitale e dall'Agenzia per l'Italia Digitale il 22 luglio 2024). Le competenze sviluppate da studentesse e studenti devono permettere loro di fruire in modo responsabile e corretto delle tecnologie emergenti, affinché possano sfruttare le relative opportunità e, al contempo, evitare utilizzi impropri delle stesse, a discapito dello sviluppo delle proprie conoscenze e abilità, con possibili ricadute negative sui relativi curricula e percorsi di crescita personale e scolastica. Per lo svolgimento delle proprie funzioni educative e formative, è imprescindibile che i docenti siano costantemente aggiornati e acquiscano gli strumenti necessari per un utilizzo sicuro, costruttivo e funzionale dell'IA nel contesto scolastico".

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

La definizione del curricolo digitale di ciascun studente non è prerogativa di una singola disciplina: tutti gli insegnanti possono partecipare alla sua realizzazione. Di seguito sono indicate le azioni che i docenti di ogni disciplina possono adottare per sviluppare le competenze digitali degli studenti. Esse non vanno intese come un elenco di attività obbligatorie per ognuno: sta al singolo docente e al Consiglio di Classe selezionare quelle che ritengono più opportune in rapporto alle caratteristiche e alle peculiarità dei singoli alunni e del gruppo di classe.

### **CLASSI PRIME (area di competenza: informazione e alfabetizzazione nella ricerca di dati)**

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DIDATTICO - OPERATIVI
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Trovare dati, informazioni, contenuti attraverso una ricerca in ambienti digitali.	<p>Effettuare una ricerca su un tema o all'interno di una specifica disciplina navigando su siti di riconosciuta validità.</p> <p>Utilizzare motori di ricerca, siti, blog ... attraverso parole chiave efficaci.</p> <p>Effettuare una ricerca per immagini.</p> <p>Utilizzare il QR Code per accedere alle informazioni.</p> <p>Leggere e ricercare informazioni online utilizzando dizionari digitali</p> <p>Utilizzare i filtri disponibili nei motori di ricerca per effettuare ricerche più mirate.</p>
Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizzare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali per riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi.	<p>Selezionare fonti online e confrontare le informazioni con altre fonti per valutarne l'affidabilità</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- analizzare notizie e informazioni per individuare fake news;</li><li>- selezionare e confrontare fonti, documenti e dati per valutare la pertinenza dei dati</li><li>- ricercare recensioni in rete valutare la qualità e di prodotti e servizi</li><li>- distinguere un contenuto promozionale da altri contenuti online anche se non indicati come promozionali</li></ul> <p>Saper riconoscere i siti più appropriati per una determinata ricerca.</p> <p>Conoscere i primi elementi dell'Intelligenza Artificiale e valutarne i limiti e le potenzialità.</p>

		<p>Riflettere su come i linguaggi e le tecniche utilizzati dai mass media – compresa l'Intelligenza Artificiale – possano influenzare e orientare le decisioni individuali.</p> <p>Analizzare come le piattaforme di streaming o i social network suggeriscono contenuti. Discutere su come i dati (input) influenzino i risultati (output)</p>
Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	<p>Archiviare documenti digitali per rendere più facile la consultazione e/o il recupero:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organizzare documenti in cartelle e sottocartelle (offline)</li> <li>- caricare e organizzare documenti nel cloud (Google Drive)</li> </ul>
Bullismo e cyberbullismo	<p>Conoscere le dinamiche, i ruoli e le responsabilità legati al bullismo e al cyberbullismo.</p> <p>Sapere a chi rivolgersi per chiedere aiuto e come denunciare.</p>	Analizzare e favorire la discussione di casi di bullismo e cyberbullismo sfruttando in via preferenziale il gioco di ruolo, il compito di realtà con un focus sulle dinamiche, sui ruoli (bullo, vittima, spettatori) e sulle azioni. Presentare la legge sul bullismo e sul cyberbullismo.

#### **CLASSE SECONDE (area di competenza: comunicazione e collaborazione)**

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DIDATTICO - OPERATIVI
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<p>Conoscere i mezzi di comunicazione digitali.</p> <p>Interagire attraverso le tecnologie digitali e scegliere i mezzi di comunicazione digitali più adatti a un determinato contesto.</p>	<p>Scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, da Google Classroom o da altre piattaforme, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche e caricare a propria volta materiale (Google, Mail, Classroom o altro).</p> <p>Scrivere una mail corretta, anche dal punto di vista formale.</p> <p>Scrivere un post corretto ed efficace dal punto di vista comunicativo.</p> <p>Rielaborare e revisionare un testo già prodotto dallo studente allo scopo di migliorarlo guidando l'IA mediante prompt opportuni</p> <p>Comunicare con l'insegnante e/o i compagni secondo necessità e tramite mail istituzionale.</p> <p>Saper comunicare con i compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo utilizzando strumenti di comunicazione digitali.</p>

Condividere attraverso le tecnologie digitali	Scegliere tecnologie digitali adatte per condividere dati, informazioni e contenuti.	<p>Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali appropriati al contesto di riferimento (ad es. usare i canali di comunicazione formale/informale, come le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via mail con i docenti).</p> <p>Saper selezionare e limitare le persone con cui condividere contenuti.</p> <p>Conoscere che cosa siano i dati sensibili e la necessità di non condividerli.</p> <p>Leggere e commentare contratti di utilizzo dei principali social network</p> <p>Utilizzare strumenti cloud per la condivisione dei contenuti.</p>
Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale	<p>Saper discutere delle tecnologie digitali più adatte per potenziare le proprie capacità personali e partecipare alla vita sociale.</p> <p>Creare e partecipare a sondaggi online.</p> <p>Creare e sottoscrivere petizioni online.</p>
Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Scegliere strumenti e tecnologie digitali per esperienze collaborative	<p>Collaborare online con gli altri in diverse situazioni, condividendo dati, informazioni, creando gruppi di lavoro per es. per le fasi di brainstorming, ripasso collettivo, lezioni peer-to-peer...</p> <p>Utilizzare strumenti e strategie per collaborare con i compagni nella creazione di contenuti digitali (ambiente Google Workspace d'Istituto).</p>
Conoscere la “netiquette”, ovvero le norme di comportamento online	<p>Applicare le norme comportamentali corrette nella comunicazione digitale.</p> <p>Saper gestire i propri sentimenti e le proprie reazioni quando si parla con altre persone online.</p> <p>Saper riconoscere i messaggi e le attività online ostili e offensivi.</p>	<p>Essere consapevoli delle regole condivise di comportamento in rete.</p> <p>Definire e applicare regole di comportamento appropriato e responsabile, anche quando si lavora online in gruppo.</p> <p>Definire e applicare regole di comportamento appropriato e responsabile per i gruppi informali (es. Whatsapp).</p> <p>Saper bloccare la ricezione di messaggi o mail indesiderati.</p>
Saper gestire la propria identità digitale	Avere contezza delle caratteristiche della	Saper consultare il Registro Elettronico d'Istituto.

	<p>propria presenza online</p> <p>Comprendere che l'io fisico e l'io digitale non sono differenti</p> <p>Curare la propria identità digitale.</p>	<p>Gestire in modo appropriato l'account e la casella di posta forniti dall'Istituto.</p> <p>Conoscere gli elementi che costituiscono la propria identità digitale</p> <p>Cercare la propria identità digitale attraverso strumenti di ricerca online e discutere come essa possa impattare sul futuro, inclusa la ricerca di opportunità lavorative</p> <p>Esplorare la connessione tra identità digitale e mondo del lavoro, tra rischi e opportunità.</p>
--	---	--

#### **CLASSI TERZE (area di competenza: creazione di contenuti digitali)**

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DIDATTICO - OPERATIVI
Sviluppare contenuti digitali	Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso strumenti digitali.	<p>Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati e strumenti diversi per esprimersi attraverso gli strumenti digitali, come ad esempio linee del tempo, fogli di calcolo, blog, siti tematici, video, post, pagine web, brochure digitali, mappe concettuali (es. Cmap, Mind Map ...).</p> <p>Creare prodotti digitali per la presentazione di contenuti specifici.</p> <p>Creare disegni tecnici specifici e salvarli in diversi formati.</p> <p>Compilare una bibliografia/sitografia organica e ordinata.</p> <p>Utilizzare la stampante 3D</p>
Integrare e rielaborare contenuti digitali	Modificare e integrare informazioni e contenuti creandone di nuovi.	<p>Lavorare con diversi contenuti digitali modificandone dati e impostazioni, integrandone la progettazione, per crearne nuovi e originali (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi ...)</p> <p>Selezionare immagini e video non protetti da copyright da utilizzare all'interno di contenuti digitali.</p> <p>Rielaborare il codice di programmazione esistente.</p>
Copyright e licenze	Conoscere la normativa su copyright e licenze	<p>Conoscere software open source e closed source.</p> <p>Conoscere i principi di tutela dell'opera d'autore e dei diritti d'autore (testi, audio, video, software) e le conseguenze delle violazioni.</p>

		<p>Conoscere i diritti e i limiti di utilizzo: copyright, licenze e brevetti.</p> <p>Verificare e citare le fonti di quanto condiviso.</p> <p>Analizzare le questioni di copyright relative ai contenuti generati dall'IA e all'uso dei dati per l'addestramento.</p> <p>Progettare un semplice chatbot per la didattica (es. su un tema storico o letterario)</p> <p>Discutere sull'uso etico dell'IA e sui diritti d'autore.</p>
Pensiero computazionale	<p>Saper elencare semplici istruzioni in un sistema informatico per risolvere semplici problemi o fare svolgere semplici compiti.</p> <p>Essere in grado di procedere passo passo nello svolgimento di un compito specifico in ambiente digitale.</p>	<p>Far eseguire attività in laboratorio o su pc portatili sul sito MIUR programmailfuturo.it, dove selezionare "l'ora del codice".</p> <p>Far eseguire, successivamente, le attività usando l'applicazione App Inventor. Serve per creare applicazioni.</p>
Sexting	Conoscere il fenomeno e sapersene difendere	Esaminare casi e stimolare il confronto.

#### **CLASSI QUARTE (area di competenza: sicurezza)**

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DIDATTICO - OPERATIVI
Proteggere i dispositivi	<p>Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali.</p> <p>Avere consapevolezza dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p>	<p>Saper impostare una password efficace per proteggere i propri dispositivi.</p> <p>Conoscere che cosa siano i dati personali.</p> <p>Conoscere gli strumenti per la gestione e il salvataggio dei dati personali (come i dati di login).</p> <p>Saper installare e usare software di protezione (antivirus, antimalware, firewall).</p>

		<p>Conoscere la firma digitale per garantirne l'autenticità.</p> <p>Conoscere rischi e minacce digitali avvenuti e riflettere su come tutelarsi.</p>
Proteggere i dati personali e la privacy	Scegliere le modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	<p>Navigare in anonimato.</p> <p>Conoscere che cosa siano i dati personali.</p> <p>Comprendere e interpretare le informative sulla privacy.</p> <p>Compilare un curriculum con attenzione a quali dati personali sia possibile inserire.</p> <p>Navigare e utilizzare il sito dell'Autorità Garante per la protezione dei dati personali.</p> <p>Usare software per salvare in modo sicuro le password.</p> <p>Saper esercitare un controllo sui propri dati e sulle proprie immagini e sulla propria web reputation.</p>
Tutelare la salute e il benessere	<p>Saper distinguere le modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Condividere modalità per proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.</p>	<p>Conoscere i rischi che un uso eccessivo o improprio della tecnologia comporta per la propria salute psicofisica.</p> <p>Aderire a iniziative di sensibilizzazione attraverso progetti e la partecipazione a eventi sulle tecnodipendenze.</p> <p>Saper distinguere le modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Analizzare rischi di manipolazione e disinformazione (fake news) generati da IA</p>

#### **CLASSI QUINTE (area di competenza: soluzione di problemi)**

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DIDATTICO - OPERATIVI
Risolvere problemi tecnici	Individuare e risolvere problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	<p>Saper usare manuali tecnici, sia online sia offline, per trovare soluzioni a problemi tecnici.</p> <p>Saper adottare un approccio fasi per identificare la causa di un problema tecnico.</p> <p>Saper come trovare soluzioni su Internet quando ci si trova di fronte ad un problema tecnico</p>
Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Individuare le esigenze e selezionare	Saper individuare le esigenze, riconoscere i semplici strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.

	gli strumenti digitali adeguati	Saper scegliere le modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze individuali.
Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Saper usare le tecnologie digitali per sostenere l'attuazione delle proprie idee.  Saper pianificare strategie per portare a termine un'attività usando molteplici tecnologie  Riflettere sull'uso dell'IA in una società sostenibile e sulle future implicazioni per il mondo del lavoro

I **MATERIALI DIDATTICI** utili a realizzare le attività sono liberamente creati dai docenti o disponibili ai seguenti link:

- [Generazioni Connesse - Le tematiche](#) (le tematiche fondamentali del digitale con schede teoriche e operative)
- [Generazioni Connesse - Il Kit Didattico](#) (schede teoriche e applicazioni didattiche)
- Attività caricate su Drive e realizzate dai docenti dell'Istituto
- <https://www.ancheoinsegno.it> (Schede didattiche elaborate da Parole O\_stili)
- [DigComp 2.2 Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini](#) (esempi di attività proposte dalla versione DigComp 2.2)

## ORGANIZZAZIONE E GESTIONE

Il CdC, nella riunione di ottobre, prende i primi accordi/compila la scheda di progettazione specificando:

- il referente
- i nomi dei docenti che attueranno il curricolo
- i tempi
- le attività proposte
- l'eventuale richiesta di supporto del Team per le competenze.

La scheda va caricata dal coordinatore di classe nella cartella appositamente predisposta entro la data stabilita dalla dirigenza.

Se il docente realizza un'attività nuova, non disponibile nel repertorio suindicato, è pregato di compilare la scheda attività (disponibile su Drive) e di inviarla al team ePolicy per la sua archiviazione.

Il Cdc verifica autonomamente l'acquisizione delle competenze digitali, tramite verifica condivisa tra più docenti o mediante verifiche singole.

Le attività possono afferire sia al curricolo digitale sia a quello di educazione civica.

Il referente del curricolo digitale, in accordo con i membri del Team ePolicy, somministrerà agli studenti nel mese di maggio, su apposito modulo, un questionario relativo al percorso svolto, i cui risultati verranno illustrati nell'ultimo Collegio dei Docenti.

Si riportano di seguito per ulteriore completezza, i seguenti documenti:

## 1) Competenze previste dal DigComp

Si evidenzia che l'aggiornamento 2.2 del DigComp (attualmente in vigore) si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4). Per ognuna delle 21 competenze, vengono fornite 10-15 brevi frasi con esempi attuali e aggiornati che trattano temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento (figura riportata sotto) né ha cambiato il modo in cui sono delineati i livelli di padronanza (Dimensione 3). Ulteriori esempi di attività, proposti dalla versione 2.2 del DigComp, sono reperibili al seguente link

[https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp\\_2.2\\_italiano.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf)



## 2) Nucleo concettuale specifico inherente a CITTADINANZA DIGITALE, con le relative competenze (10 - 11 - 12), che si connettono alle Aree di competenza - Dimensione 1 del DigComp 2.2 (1. Alfabetizzazione su informazioni e dati; 2. Comunicazione e collaborazione; 3. Creazione di contenuti digitali; 4. Sicurezza; 5. Risolvere problemi) come declinate sopra nel Curricolo Digitale.

### Cittadinanza digitale

**Competenza n. 10: Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole**

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (cfr. DigComp 2.2)**

- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti.

- Analizzare, interpretare e valutare in modo critico dati, informazioni e contenuti digitali.
- Distinguere i fatti dalle opinioni. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze
- Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie appropriate, applicando le prassi adeguate alla citazione delle fonti e all'attribuzione di titolarità.
- Utilizzare consapevolmente e legalmente i dispositivi tecnologici, dichiarando ciò che è prodotto dal programma e ciò che è realizzato dall'essere umano.
- Acquisire, valutare criticamente e organizzare le informazioni ricavate dalla lettura di "Open Data".
- Conoscere i principali documenti italiani ed europei relativi alla regolamentazione dell'intelligenza artificiale.

**Competenza n. 11: Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottandole e rispettandole, in base alle regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.**

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (cfr. DigComp 2.2)**

- Conoscere e applicare criticamente le norme comportamentali e le regole di corretto utilizzo degli strumenti e delle interazioni con gli ambienti digitali, comprendendone le potenzialità per una comunicazione costruttiva ed efficace.
- Utilizzare servizi digitali adeguati ai diversi contesti, collaborando in rete e partecipando attivamente e responsabilmente alla vita della comunità.
- Tenere conto delle diversità culturali e generazionali che caratterizzano le persone che accedono agli ambienti virtuali, adeguando di conseguenza le strategie di comunicazione.

**Competenza n. 12 Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce alla salute e al benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.**

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (cfr. DigComp 2.2)**

- Analizzare le problematiche connesse alla gestione delle identità digitali, ai diritti del cittadino digitale e alle politiche di tutela della riservatezza e di protezione dei dati personali applicate ai servizi digitali. Favorire il passaggio dai consumatori passivi a quelli critici e protagonisti responsabili.
- Conoscere e applicare le misure di sicurezza, di protezione e di tutela della riservatezza. Proteggere i dispositivi e i contenuti e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.
- Proteggere sé e gli altri da eventuali danni e minacce all'identità, ai dati e alla reputazione in ambito digitale, adottando comportamenti e misure di sicurezza adeguati.
- Utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni.
- Conoscere l'importanza del "Regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) che i servizi digitali predispongono per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.
- Adottare soluzioni e strategie per proteggere se stessi e gli altri da rischi per la salute e minacce al benessere psicofisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, anche legati al bullismo e al cyberbullismo, utilizzando responsabilmente le tecnologie per il benessere e l'inclusione sociale.
- Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro impiego.

- Assumersi la responsabilità dei contenuti pubblicati sui social media, per quanto riguarda l'attendibilità delle informazioni, la sicurezza dei dati e la tutela dell'integrità, della riservatezza e del benessere delle persone.

### **3) Scheda MIM - Certificazione delle competenze in assolvimento dell'obbligo di istruzione - Sezione Competenza Digitale**

- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari, analizzando, confrontando e valutando criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
- Osservare le norme comportamentali nell'uso delle tecnologie digitali.
- Proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati e le informazioni personali che si producono e si condividono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui.
- Osservare le principali regole a tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali.
- Evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico

## **NORMATIVA DI RIFERIMENTO**

- **Il Piano Nazionale Scuola digitale (PNSD) è un pilastro della Legge 107/2015.** Vi si specifica che [...] *le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa.*
- **Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22.05.2018** – definisce la competenza chiave come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, indispensabile per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, l'occupazione. Ciascuna competenza chiave è considerata altrettanto importante; le otto competenze chiave, che tutti i cittadini dovrebbero possedere, costituiscono la base per l'apprendimento permanente e devono costituire gli obiettivi principali dell'istruzione e della formazione. I processi che portano all'acquisizione delle competenze chiave vanno intesi come traguardi pluri e interdisciplinari dell'attività didattica curricolare. Una delle otto competenze chiave è la competenza digitale.
- **Indicazioni nazionali e nuovi scenari – febbraio 2018;** si rafforzano, tra gli strumenti che costituiscono la cittadinanza, il pensiero computazionale e le competenze digitali. *Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici e pianificando una strategia. E' un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi.*
- **Sillabo dell'“Educazione Civica Digitale” (ECD) – 2018** realizzato nell'ambito dell'iniziativa *Generazioni connesse – Safer Internet Center Italia*. Ha lo scopo di inquadrare il corpus di temi e contenuti alla base dello sviluppo di una piena cittadinanza digitale degli studenti nel percorso educativo. Rappresenta una risorsa che, insieme ad altre, disponibili sul sito di Generazioni Connesse, sono state messe a disposizione di scuole, docenti e studenti per iniziare un percorso propedeutico allo sviluppo di competenze digitali e allo sviluppo del pensiero computazionale.

- **DigComp 2.1 e 2.2** “Il Quadro delle competenze digitali per i cittadini”. Il modello COMP è un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali. Costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli Stati membri volte a sviluppare, migliorare e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini. Il modello individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità, competenze. La competenza digitale, trasversale a ogni altra competenza, risulta funzionale all'esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a consentirne una puntuale definizione e valutazione. È questo bisogno che il DIGCOMP intercetta. DIGCOMP fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non si limita all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e della comunicazione è portatore: essere informato, interagire, esprimersi, proteggere, gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici e agli ambienti digitali.

Il DigComp 2.1 (2017) presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale ed è declinato in 5 aree e 21 competenze.

Le 5 aree sono:

- Alfabetizzazione delle informazioni e dei dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Problem solving

L'aggiornamento della DigComp nella versione 2.2 (2022) si concentra su “Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza”; fornisce più di 250 nuovi esempi che non modificano i descrittori del modello concettuale di riferimento.

- **Decreto n. 14 del 30.01.2024** “Adozione nuovi modelli di certificazione delle competenze”: *competenza digitale*;
- **Decreto n. 183 del 07.09.2024** “Le nuove Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica” – Cittadinanza digitale, da intendersi come la capacità di un individuo di interagire consapevolmente e responsabilmente con gli sviluppi tecnologici in ambito digitale.
- **Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche - versione 1.0** allegata al D.M. del 09.08.2025.