



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PERO

Via Giovanni XXIII, 8– 20016 PERO (MI)

Tel. 0235371601 – Fax 0235371619

C.F. 93527220151 – C.M. MIIC8BT007

e-mail miic8bt007@istruzione.it

sito web www.scuoledipero.edu.it

Curricolo Digitale Verticale

Approvato del Collegio dei Docenti in data 21 maggio 2026

Inserito nel PTOF con delibera del Consiglio d'Istituto in data 26 maggio 2026

1. Premessa, Finalità Inclusive e Quadri di Riferimento

Il presente Curricolo verticale, adottato per la prima volta dall'a.s. 2026/27, si propone quale ipotesi di lavoro per i docenti ed è pertanto soggetto al monitoraggio del Collegio Docenti, che ne valuterà annualmente l'adeguatezza, correggendolo ed implementandolo ove ritenuto opportuno.

L'Istituto Comprensivo di Pero si caratterizza per il suo costante impegno verso l'innovazione didattica e l'inclusione, con l'obiettivo primario di fornire un'istruzione di alta qualità che risponda efficacemente alle esigenze di una popolazione studentesca eterogenea. La scuola accoglie alunne e alunni con diverse esigenze educative, tra cui studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e discenti con background migratorio o non italofofoni. Per tutti loro, le tecnologie digitali rappresentano un imprescindibile strumento di emancipazione, personalizzazione e compensazione.

La valorizzazione delle competenze e dei talenti di ogni singolo studente è il cuore di questo curricolo. L'approccio educativo non si limita al mero trasferimento di conoscenze tecniche, ma punta all'incremento delle competenze trasversali: il pensiero critico, la collaborazione, la creatività e la comunicazione efficace, competenze chiave per il successo nel mondo contemporaneo.

Per garantire una preparazione solida, il presente Curricolo Digitale Verticale accompagna gli studenti dalla Scuola dell'Infanzia e Primaria fino alla Scuola Secondaria di Primo Grado, allineandosi ai seguenti framework europei:

- **DigComp 3.0:** Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, declinato nelle sue 5 aree fondamentali (Alfabetizzazione su informazioni e dati; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; Risoluzione dei problemi).
- **DigCompEdu:** Quadro di riferimento per le competenze digitali dei docenti, essenziale per guidare gli insegnanti nella trasposizione didattica delle tecnologie e nella valutazione formativa supportata dal digitale.

Le attività didattiche proposte seguono una rigorosa progressione cognitivo-pedagogica basata sulla **Tassonomia di Bloom** (Ricordare, Comprendere, Applicare, Analizzare, Valutare, Creare),

garantendo che l'uso degli strumenti digitali sia sempre adattato all'età, al livello di maturazione e allo sviluppo psico-cognitivo degli alunni.

2. Policy di Istituto: Ecosistema Digitale, Privacy e Intelligenza Artificiale

Di concerto con il DPO dell'Istituto, si certifica che tutte le piattaforme adottate ufficialmente sono state preventivamente vagliate per garantire la totale conformità al GDPR (Reg. UE 2016/679) e alle normative internazionali di tutela minorile (come COPPA e FERPA per i fornitori aderenti al Data Privacy Framework). Alcuni esempi dell'ecosistema Digitale Approvato:

- **Google Workspace for Education:** Piattaforma principale di base (Documenti, Presentazioni, Classroom, Drive, Maps). I dati degli utenti scolastici sono segregati, protetti e assolutamente NON utilizzati per l'addestramento di modelli IA pubblici.
- **Canva for Education:** Impiegato per la creazione di contenuti creativi e visuali in un ambiente protetto ("Walled Garden" educativo).
- **Edpuzzle & PanQuiz!:** Piattaforme dedicate alla didattica interattiva, al micro-learning e alla valutazione formativa continua.

In rigorosa ottemperanza alle Linee Guida UNESCO sull'IA nell'educazione e alle policy d'Istituto per la tutela dei minori, l'IC di Pero stabilisce regole chiare e vincolanti per l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale Generativa (es. Gemini, ChatGPT, ecc.).

A. Divieto di utilizzo autonomo per gli Studenti

L'utilizzo in autonomia di strumenti di Intelligenza Artificiale Generativa da parte degli studenti dell'IC di Pero è SEVERAMENTE INTERDETTO. Non è consentito agli alunni l'accesso autonomo ai chatbot, la creazione di prompt indipendenti o la generazione di contenuti testuali/visivi tramite IA per lo svolgimento dei compiti. L'educazione digitale si concentrerà invece sullo sviluppo del pensiero critico, insegnando agli studenti a riconoscere i contenuti sintetici, a comprendere i bias algoritmici e a valutare l'affidabilità delle fonti. È fatto assoluto divieto di presentare lavori generati dall'IA come propri (Plagio) e sono stati predisposti appositi blocchi nelle piattaforme adottate per impedire l'uso dell'IA ai minori dei 13 anni.

B. Uso strategico, inclusivo e mediato per i Docenti

I docenti sono incoraggiati a utilizzare l'IA (prediligendo strumenti integrati in ambienti sicuri, come Gemini per Google Workspace Edu, dove l'addestramento sui dati è disabilitato) come un "assistente didattico avanzato". L'uso consentito ai docenti comprende, a titolo esemplificativo:

1. **Creazione di risorse coinvolgenti e inclusive:** I docenti possono impiegare l'IA per generare materiali didattici diversificati che intercettino i diversi stili di apprendimento. Ad esempio:
 - Semplificazione e adattamento di testi complessi per alunni con BES o DSA.
 - Generazione di glossari multilingue, riassunti visivi o mappe concettuali testuali per alunni non italofoni.
 - Creazione di scenari di *problem-solving*, giochi di ruolo (role-play) storici o scientifici per rendere le lezioni più interattive e motivanti per tutta la classe.
2. **Supporto alla progettazione e alla valutazione:** L'IA può supportare i docenti nella stesura di rubriche di valutazione, nella generazione di quiz differenziati per livello di difficoltà e nell'analisi aggregata degli errori più comuni per pianificare interventi di recupero mirati. L'insegnante rimane l'unico titolare e responsabile della valutazione finale.

3. **Uso frontale "a specchio":** I docenti possono mostrare l'uso dell'IA alla LIM durante la lezione frontale, proiettando il processo di "prompting" per analizzare insieme agli studenti i risultati generati, evidenziare eventuali "allucinazioni" (errori fattuali dell'IA) e stimolare il dibattito critico in classe.
4. **Controllo umano (Human-in-the-loop):** Gli insegnanti si impegnano a esaminare, revisionare e validare *sempre* i risultati generati dall'IA prima di proporli agli studenti, limitando la dipendenza passiva dallo strumento.

3. Curricolo Verticale: Scuola Primaria (Classi 1ª - 2ª - 3ª)

Obiettivo principale: Primo approccio esplorativo, alfabetizzazione di base e sensibilizzazione corporeo-emotiva alla sicurezza digitale.

Livelli Bloom prevalenti: Ricordare, Comprendere.

Area DigComp 3.0	Tassonomia di Bloom	Traguardi di Competenza	Attività e Strumenti (Google Workspace & Altri)
4. Sicurezza	<i>Ricordare</i>	Riconoscere l'importanza di proteggere le password. Sviluppare consapevolezza sui tempi di esposizione agli schermi e sul benessere fisico.	Attività: "La chiave magica". Regole di base per la custodia della password tramite storytelling. Attività <i>unplugged</i> (senza schermo) sul riconoscimento delle emozioni online e offline.
1. Info e dati	<i>Comprendere</i>	Comprendere che i dispositivi digitali contengono informazioni e che Internet è un archivio vasto, ma non sempre reale o corretto.	Attività: Ricerca iconografica guidata alla LIM dal docente (Google Search/Images) per la classificazione di animali, stagioni o ambienti geografici.
2. Comunicazione	<i>Comprendere</i>	Comprendere le regole di base della comunicazione gentile (Primi passi di Netiquette).	Attività: Utilizzo guidato della lavagna interattiva in modalità collaborativa per associare emoticon a stati d'animo o parole gentili.
3. Creazione contenuti	<i>Applicare</i>	Sperimentare la scrittura digitale di base e l'inserimento di elementi multimediali semplici.	Attività: Utilizzo assistito di Google Documenti . Videoscrittura di una breve filastrocca inventata in classe, formattazione del testo (colori, dimensioni) e inserimento di un

			disegno precedentemente realizzato e digitalizzato dal docente.
--	--	--	---

4. Curricolo Verticale: Scuola Primaria (Classi 4^a - 5^a)

Obiettivo principale: Produzione autonoma di contenuti semplici, avvio alla collaborazione in cloud e ricerca critica guidata.

Livelli Bloom prevalenti: Applicare, Analizzare.

Area DigComp 3.0	Tassonomia di Bloom	Traguardi di Competenza	Attività e Strumenti (Google Workspace & Altri)
1. Info e dati	<i>Analizzare</i>	Eseguire ricerche mirate su motori di ricerca, utilizzando parole chiave appropriate e iniziando a distinguere i siti istituzionali/affidabili dai blog personali.	Attività: Webquest storico-geografica. Utilizzo di Google Earth / Maps per esplorare territori; ricerca guidata in sala informatica per raccogliere dati per una ricerca di scienze, confrontando due fonti diverse.
2. Comunicazione	<i>Applicare</i>	Condividere documenti in modo corretto, utilizzare piattaforme asincrone e interagire appropriatamente in un ambiente chiuso.	Attività: Gestione del flusso di lavoro su Google Classroom : scaricare un compito, compilarlo e riconsegnarlo. Partecipazione attiva tramite risposte a lezioni video arricchite dal docente su Edpuzzle .
3. Creazione contenuti	<i>Creare (Semplice)</i>	Progettare e produrre presentazioni multimediali lineari, combinando testo, forme e immagini nel rispetto del diritto d'autore.	Attività: Attività di <i>Cooperative Learning</i> . I gruppi creano presentazioni collaborative su Google Presentazioni o semplici locandine grafiche (es. regole della classe, educazione civica) su Canva for Education .
4. Sicurezza	<i>Analizzare</i>	Comprendere il concetto di Identità Digitale e riconoscere i segnali primari del cyberbullismo.	Attività: Lettura e discussione in classe di casi studio simulati. Svolgimento di quiz formativi e sfide a squadre su PanQuiz!

			inerenti alle regole di convivenza in rete e alla protezione dei dati personali.
--	--	--	--

5. Curricolo Verticale: Scuola Secondaria di I Grado

Obiettivo principale: Uso autonomo, responsabile ed etico degli strumenti. Sviluppo del pensiero critico avanzato, cittadinanza digitale matura e decostruzione consapevole del funzionamento dell'Intelligenza Artificiale.

Livelli Bloom prevalenti: Analizzare, Valutare, Creare.

Area DigComp 3.0	Tassonomia di Bloom	Traguardi di Competenza	Attività e Strumenti (Google Workspace & Altri)
1. Info e dati	Valutare	Valutare criticamente l'attendibilità delle fonti complesse (Fake News, Deepfake). Comprendere concettualmente i meccanismi dell'IA generativa (bias, allucinazioni, limitazioni etiche).	Attività: <i>Fact-checking</i> su notizie di attualità o storiche. Il docente (tramite proprio account) proietta output generati da Gemini , chiedendo alla classe di scovarne errori, bias di genere/culturali o fonti inesistenti, allenando il senso critico.
2. Comunicazione	Creare	Organizzare il lavoro collaborativo a distanza, gestire le revisioni tra pari e comunicare efficacemente per obiettivi specifici.	Attività: <i>Peer-review</i> su compiti di scrittura. Stesura di testi a più mani su Google Documenti , utilizzando in modo avanzato le funzioni "Suggerimenti", "Commenti" e la "Cronologia delle versioni" per tracciare il contributo di ciascuno.
3. Creazione contenuti	Creare	Sviluppare artefatti digitali complessi e ipertestuali. Comprendere e applicare attivamente le licenze Creative Commons e le norme sul copyright.	Attività: Realizzazione di campagne di sensibilizzazione sociale (es. contro lo spreco alimentare) tramite video o infografiche avanzate su Canva ; progettazione e pubblicazione del giornalino d'istituto o di portfolio tematici tramite Google Sites

			(limitato al dominio) o Book Creator .
4. Sicurezza	<i>Valutare</i>	Autogestire la propria "Digital Footprint". Interpretare criticamente i Termini di Servizio (ToS) e comprendere l'impatto psicologico e penale del cyberbullismo.	Attività: Laboratori di educazione civica digitale; lettura guidata e semplificata delle policy sulla privacy dei social network più diffusi per svelare l'economia dell'attenzione e la profilazione algoritmica dei dati.
5. Problem solving	<i>Creare / Valutare</i>	Identificare bisogni digitali e selezionare la combinazione di strumenti più idonea per risolvere problemi complessi o esprimere format narrativi innovativi.	Attività: Svolgimento di compiti di realtà multidisciplinari. Esempio: organizzare un evento scolastico o un viaggio d'istruzione calcolando percorsi ed emissioni (Google MyMaps), preventivando i costi con formule su Fogli Google e relazionando l'esito alla classe.

Rubriche di Valutazione

Rubriche Generali per Competenze Digitali

Livello	Autonomia Operativa	Problem Solving	Creatività Digitale	Collaborazione Online
Avanzato (9-10)	Opera in autonomia totale, gestisce situazioni complesse	Risolve problemi complessi in modo innovativo	Crea soluzioni originali e efficaci	Gestisce team virtuali con leadership
Intermedio (7-8)	Opera autonomamente in contesti noti	Risolve problemi standard con metodo	Elabora soluzioni adeguate	Collabora efficacemente online
Base (6)	Opera con guida in contesti semplici	Risolve problemi semplici	Produce contenuti basilari	Partecipa alle attività online
Non raggiunto (<6)	Necessita di costante supporto	Non risolve autonomamente i problemi	Fatica a produrre contenuti	Collaborazione online limitata

Rubrica per Progetti Interdisciplinari

Criterio	Competenza	In Sviluppo (6)	Consolidato (7-8)	Esperto (9-10)
Pianificazione	Pensiero Computazionale	Risolve problemi semplici	Affronta problemi strutturati	Sviluppa soluzioni complesse

Innovazione	Sicurezza Digitale	Applica norme base	Gestisce rischi comuni	Implementa strategie avanzate
Collaborazione	Cittadinanza Digitale	Usa i media responsabilmente	Partecipa attivamente online	Promuove cittadinanza digitale
Risultato	Apprendimento Continuo	Aggiorna competenze base	Ricerca nuove competenze	Anticipa trend tecnologici

Rubrica Competenze Trasversali Digitali

Competenza	In Sviluppo (6)	Consolidato (7-8)	Esperto (9-10)
Pensiero Computazionale	Risolve problemi semplici	Affronta problemi strutturati	Sviluppa soluzioni complesse
Sicurezza Digitale	Applica norme base	Gestisce rischi comuni	Implementa strategie avanzate
Cittadinanza Digitale	Usa i media responsabilmente	Partecipa attivamente online	Promuove cittadinanza digitale
Apprendimento Continuo	Aggiorna competenze base	Ricerca nuove competenze	Anticipa trend tecnologici

Strumenti di Autovalutazione e Feedback Formativi
Strumenti di Autovalutazione Digitale

1. Checklist di Autovalutazione Generale

Competenza	Non ancora	In sviluppo	Raggiunto	Avanzato
Uso strumenti digitali di settore	Ho bisogno di supporto costante	Uso gli strumenti base autonomamente	Padroneggio gli strumenti principali	Uso strumenti avanzati creativamente
Problem solving digitale	Fatico a identificare soluzioni	Risolve problemi semplici	Affronto problemi complessi	Sviluppo soluzioni innovative
Collaborazione online	Partecipo poco	Contribuisco quando richiesto	Collaboro attivamente	Coordino il lavoro del team
Sicurezza digitale	Conosco poche norme base	Applico le norme principali	Gestisco la sicurezza efficacemente	Implemento strategie

2. Portfolio Digitale di Autovalutazione

Template per Riflessione sui Progetti:

- Cosa ho realizzato?
- Quali competenze ho utilizzato?
- Quali difficoltà ho incontrato?
- Come le ho superate?
- Cosa ho imparato?
- Come posso migliorare?