



Curricolo Digitale
Liceo Artistico Statale di Latina
"Michelangelo Buonarroti"
AA. SS. 2025 - 2028

Sommario

1. Il contesto
2. Il curriculum digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti
3. Struttura del curriculum digitale
4. Il curriculum verticale digitale
- 4.1 Il curriculum verticale digitale per l'inclusione e l'antidispersione
5. Macroaree e percorsi di lavoro aa.ss. 25-28
6. Indicatori di impatto
7. Linee Guida del MIM sull'utilizzo dell' Intelligenza Artificiale (IA) a Scuola
8. Conclusioni
9. Bibliografia e sitografia

Allegato A: Piano di intervento digitale a.s. 2025/2028

1. Il contesto

Nel contesto attuale, le tecnologie digitali sono parte integrante della vita di tutti i giorni. Esse sono utilizzate in ogni ambito, dalla comunicazione alla didattica, dal lavoro alla cultura. Nel contesto fin qui descritto è fondamentale che i cittadini siano in grado di utilizzare le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile.

Il nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) scuola 4.0 e il quadro di riferimento *DigComp* sono strumenti fondamentali per la promozione delle competenze digitali e per la costruzione di un'architettura didattica, che sappia valorizzare le eccellenze e rimuovere le barriere di apprendimento, promuovendo la cultura dell'inclusione.

Il Liceo artistico di Latina si pone in un contesto territoriale complesso, esso costituisce il polo formativo del settore artistico più grande del territorio pontino. Situato nella città di Latina, l'Istituto offre un'offerta formativa ampia, che vanta allo stato attuale 6 indirizzi: Architettura, Arti Figurative (Plastico e Pittorico), Audiovisivo Multimediale, Design, Grafica e Scenografia. Questa offerta formativa articolata e varia conferisce alla scuola un'importanza strategica per la città e il suo territorio, in termini didattici e pedagogici.

L'Istituto propone agli utenti una gamma di percorsi di studi che copre un ampio spettro di discipline artistiche di fondamentale importanza per il territorio in quanto:

- soddisfa le esigenze di una popolazione studentesca diversificata, con interessi e talenti diversi;
- offre agli studenti la possibilità di sviluppare le proprie capacità artistiche e creative in diversi ambiti;
- contribuisce alla promozione della cultura e dell'arte sul territorio.

In termini didattici l'articolata offerta formativa dell'Istituto consente agli studenti di avere accesso a una formazione completa e di qualità in ambito artistico, che permette loro di essere preparati ad affrontare il mondo del lavoro e la prosecuzione degli studi.

In termini pedagogici il liceo promuove un approccio didattico attivo e partecipativo, che stimola la creatività e l'espressione personale degli studenti.

2. Il Curricolo Digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti

Il curriculum digitale del Liceo Artistico Michelangelo Buonarroti è un percorso formativo che mira a preparare gli studenti ad utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e innovativo.

Esso è in linea con le nuove sfide del mondo contemporaneo e con le esigenze del mercato del lavoro, basandosi sui seguenti principi:

Trasversalità: le competenze digitali devono essere sviluppate in tutte le discipline, non solo in quelle informatiche.

Interdisciplinarietà: le competenze digitali devono essere integrate con le competenze artistiche e culturali.

Apprendimento attivo: gli studenti devono essere coinvolti in attività pratiche e laboratoriali.

Di elevata importanza in questo documento strategico risulta la progressione didattica relativa al Pensiero Computazionale, alla cittadinanza e alla creatività digitale, che va sviluppata verticalmente.

È importante che gli studenti siano in grado di comprendere e integrare in maniera consapevole nella vita e nell'azione scolastica la tecnologia con cui interagiscono. Comprendere e imparare, attraverso metodologie innovative fondate sull'utilizzo degli strumenti digitali sin dai primi anni di formazione scolastica, aiuta a sviluppare capacità comunicative, creatività, matematiche e abilità di scrittura.

A fronte di questo scenario, diventa importante avere un approccio nella didattica che possa stimolare il passaggio da un livello di competenze all'altro, favorendo una visione unitaria del sapere e del mondo che ci circonda. In questa architettura didattico - operativa le competenze digitali assumono due funzioni fondamentali nell'insegnamento:

1. *ruolo culturale e formativo*, così come enunciato nella *Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018* relativa alle "competenze chiave per l'apprendimento permanente" e nei documenti del DigComp org, DigComp 3 e del DigComp Edu non trascurando il "*digital education plan 2021-2027*";
2. *strumenti trasversali* a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità. Le competenze digitali, infatti, favoriscono lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di *problem solving*. Nello scenario descritto appare chiara la necessità di favorire negli studenti anche lo sviluppo del Pensiero Computazionale, previsto dal PNSD, in un Curricolo verticale funzionale in linea con le reali necessità formative della scuola.

Il faro che ispira il curriculum digitale, quindi, è la Competenza Digitale compresa tra le otto competenze chiave europee di Cittadinanza.

Utilizzare le tecnologie digitali nella società prevede:

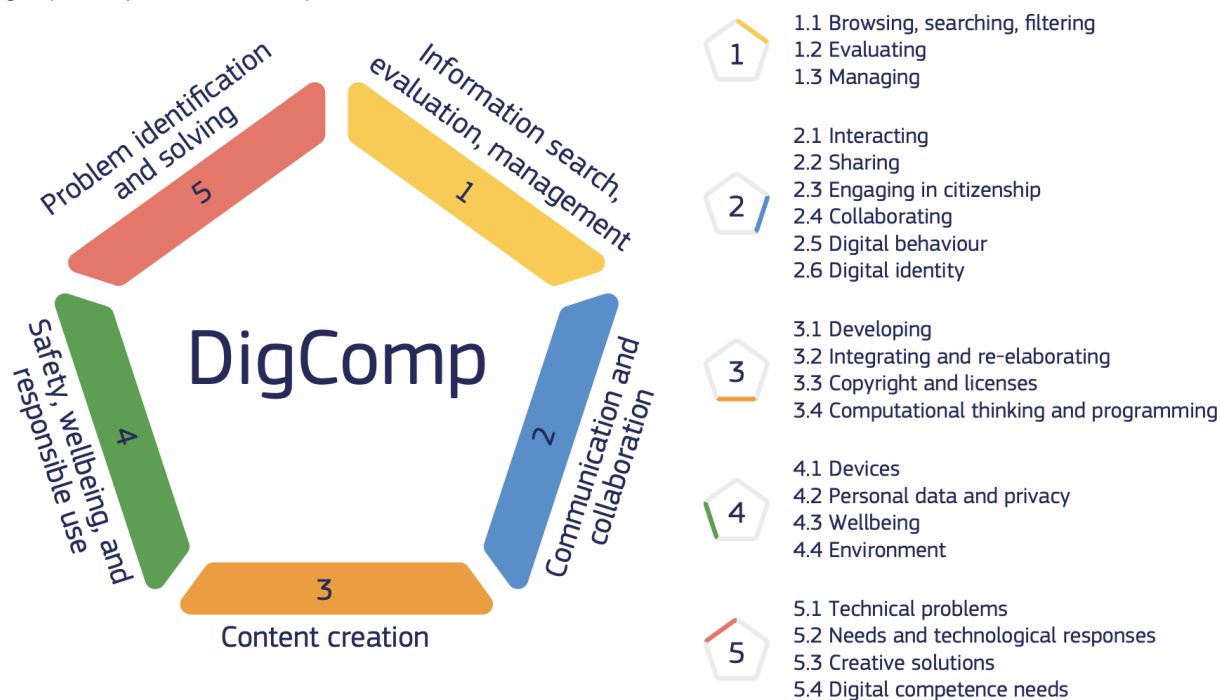
- l'alfabetizzazione informatica e digitale: principi alla base del funzionamento di un computer; i principi alla base del funzionamento di Internet;
- la comunicazione e la collaborazione;
- la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione): capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola e che realizziamo (quasi) automaticamente;
- la risoluzione di problemi e il pensiero critico: usare il ragionamento logico, critico e costruttivo per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- l'alfabetizzazione mediatica e la proprietà intellettuale: usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile (Media Education);
- la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza);
- l'utilizzo consapevole dell'IA nel contesto scolastico e professionale.

Il Liceo Artistico di Latina attraverso la messa a punto del Curricolo Digitale (basato sui documenti cardine del nuovo PNSD, i DigComp ORG - 3 - Edu, il piano scuola 4.0, il D.M. 65 e 66 PNRR) realizza, attraverso il Piano d'Intervento Digitale triennale, un pacchetto di misure volte all'accrescimento dei livelli di competenza previsti dal DigComp 3.e il DigComp Edu, non trascurando il raggiungimento dei Goal 4 e 10 dell'Agenda 2030, fondamentali e imprescindibili per la creazione di una Scuola moderna, inclusiva e attenta alle nuove esigenze formative dei discenti e dei docenti.

Il Curricolo Digitale d'Istituto si pone i seguenti obiettivi nel triennio scolastico 25-28 desunti dal DigComp:

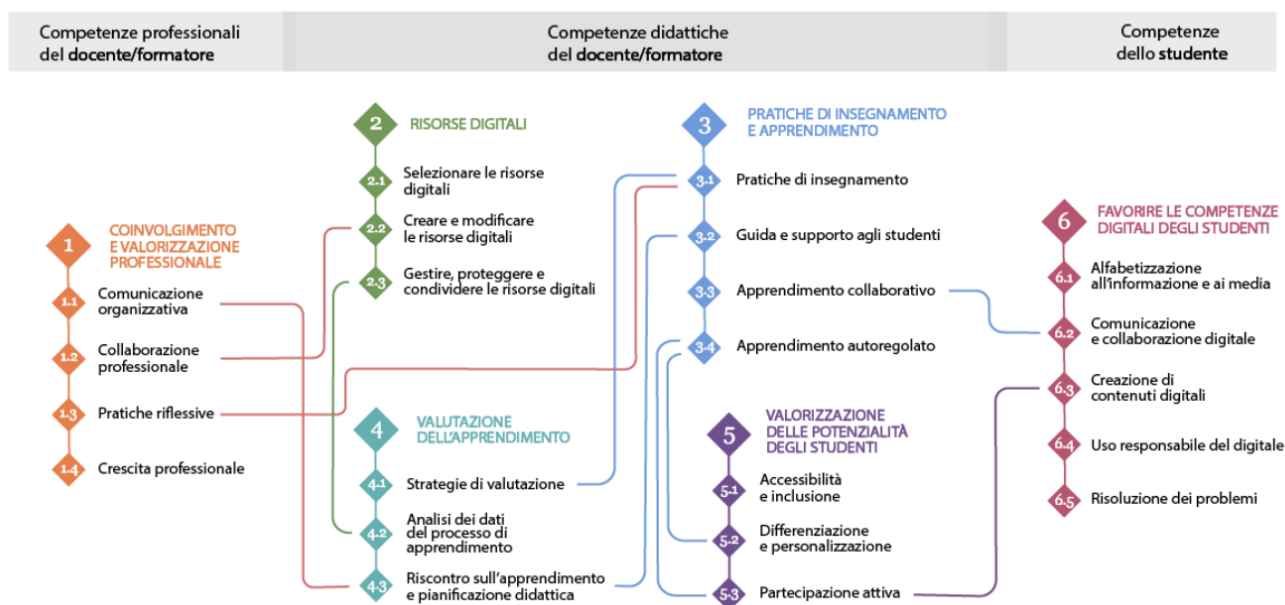
- fornire agli studenti le competenze digitali di base e avanzate necessarie per la loro vita personale e professionale;

- integrare le competenze digitali con le competenze artistiche e culturali;
- sviluppare negli studenti la capacità di utilizzare le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile.
- utilizzare con consapevolezza e nel rispetto delle regole l'IA nella scuola e nei contesti professionali.



Source: JRC own elaboration.

In questo quadro così articolato e complesso, basato sulla formazione e la crescita delle competenze digitali del cittadino previste nel DigComp 3, si inseriscono le aree di formazione di competenza digitali dell'educatore, previste nel quadro DigComp EDU e di seguito riportate:



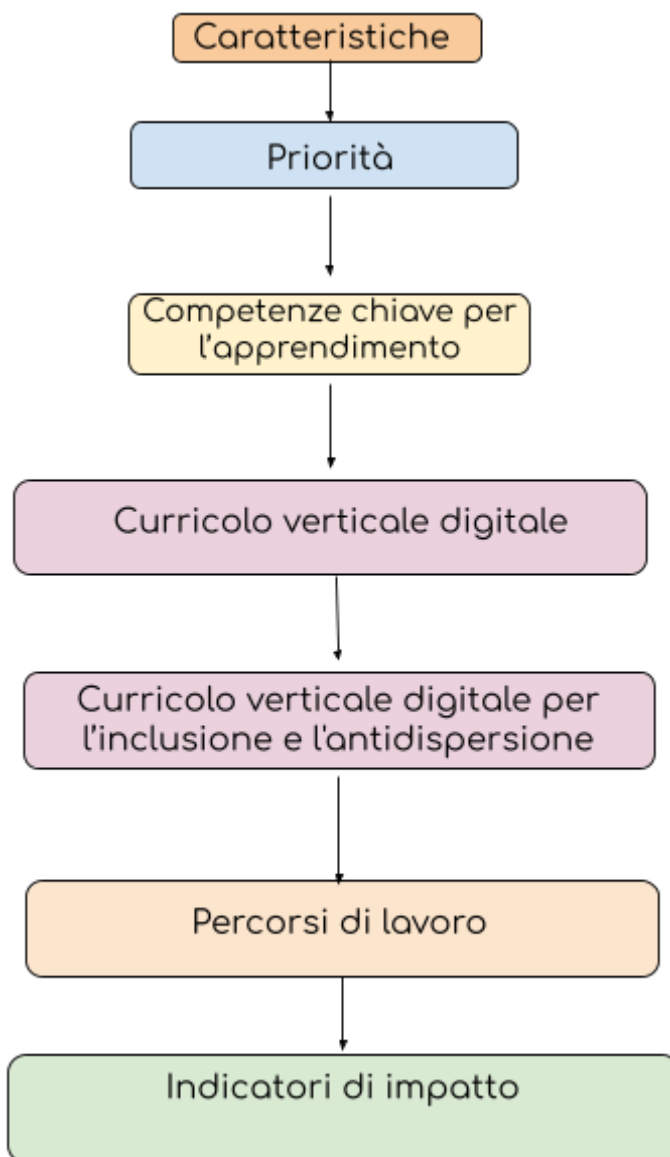
A fronte dell'incontro dei vari *framework* si struttura, quindi, il curricolo digitale costruito sul tracciato enunciato nel nuovo PNSD. Partendo dagli strumenti di riflessione fondati sul contesto territoriale e sociale in cui opera il Liceo, dalle priorità desunte dal RAV e dai bisogni formativi che verranno rilevati nella comunità scolastica, si tracciano le necessità

Liceo Artistico Statale di Latina "Michelangelo Buonarroti"

Curricolo Digitale A.S. 2025 - 2028

e le scelte da intraprendere nel curricolo digitale d'Istituto, scegliendo gli obiettivi che il nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale evidenzia. Di fondamentale importanza in questa struttura sarà il costante monitoraggio dei processi attivati.

3. Struttura del Curricolo Digitale



Nella fase di studio e analisi per la produzione del presente documento, sono state prese in considerazione le *Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018* relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Il curricolo digitale è stato progettato con le seguenti caratteristiche:

- deve sviluppare il pensiero computazionale e l'utilizzo di tecnologie come l'IA;
- deve essere di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- deve essere verticale;
- è dotato di elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- è declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo tecnologico;

- proiettato ad aumentare l'impatto verso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative;
- corrispondente ad un piano pedagogico che definisce processi didattici chiari;
- comprensivo di obiettivi e risultati didattici misurabili.

Alla luce di quanto descritto, il Curricolo si pone le seguenti priorità:

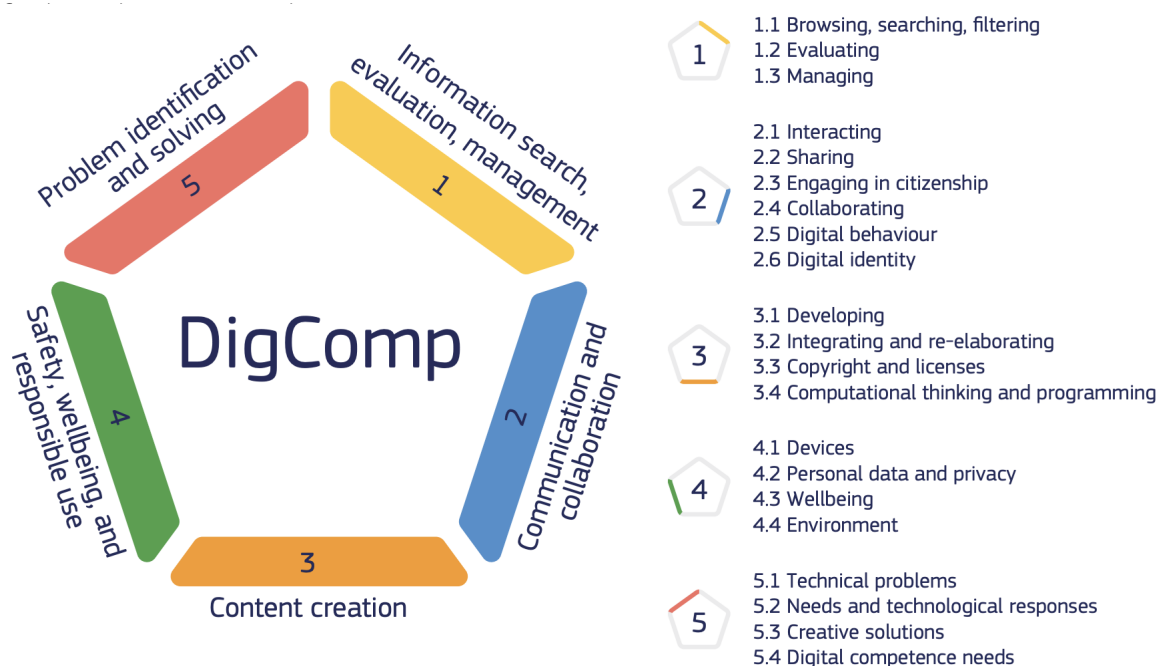
1. utilizzare il digitale per migliorare la comunicazione organizzativa, la collaborazione professionale, le pratiche riflessive e la crescita professionale;
2. selezionare, rielaborare e gestire risorse e contenuti digitali funzionali alla didattica;
3. adottare didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;
4. servirsi delle tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa;
5. documento propedeutico all'attualizzazione del PNSD;
6. valorizzare le potenzialità degli studenti attraverso l'inclusione e la personalizzazione;
7. costruire e consolidare le competenze digitali degli studenti;
8. integrare il digitale nella visione educativa e nel modello organizzativo e gestionale della scuola;
9. favorire didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;
10. sostenere pratiche di valutazione formativa che riconoscano anche l'apprendimento non-formale ed informale;
11. modificare, reinterpretare e aggiornare il curricolo per tenere conto delle potenzialità pedagogiche del digitale;
12. attivare reti e alleanze per favorire una cultura di collaborazione e comunicazione;
13. realizzare ambienti che rispecchino le caratteristiche dell'apprendimento nell'era digitale e siano in linea con le attività didattiche che si intendono realizzare.

Nella stesura del documento, per una progettazione maggiormente calibrata sulle esigenze della scuola, sono state analizzate e prese in considerazione le priorità e i traguardi desunti dal RAV d'Istituto, di seguito riassunti:

Priorità	Traguardi
Migliorare esiti prove nazionali matematica	Traguardo A: Riduzione della percentuale di studenti che si collocano nei Livelli 1 e 2 della Prova Nazionale INVALSI di Matematica rispetto all'anno precedente. Traguardo B: Aumento del punteggio medio della scuola in Matematica nelle Prove INVALSI, riducendo il divario rispetto ai benchmark (media nazionale/regionale o scuole con contesto socio-economico simile). Traguardo C: Aumento della percentuale di studenti che raggiungono il Livello 3 o superiore nella Prova INVALSI di Matematica.
Dispersione implicita.	Traguardo A: Riduzione della percentuale di studenti a rischio di dispersione implicita (ovvero con risultati molto bassi in entrambe le discipline INVALSI) rispetto al dato di riferimento. Traguardo B: Riduzione significativa del numero di insufficienze nelle discipline di base (Italiano, Matematica) in sede di scrutinio intermedio e finale, con particolare attenzione alle classi a più alta incidenza di fragilità. Traguardo C: Incremento nella partecipazione e negli esiti positivi di attività di potenziamento e recupero mirate per gli studenti individuati come più fragili nelle competenze di base.
Risultati scolastici	Traguardo A: Aumento della percentuale di studenti che passano all'anno successivo senza debiti formativi o con un numero ridotto di debiti. Traguardo B: Miglioramento del voto medio degli studenti in discipline chiave alla fine del ciclo scolastico. Traguardo C: Aumento della percentuale di studenti che proseguono con successo il percorso scolastico (riduzione dell'insuccesso e della bocciatura) e riduzione della varianza dei risultati tra le diverse classi.

A fronte dell'analisi sopra descritta il *Piano d'intervento* e il *Curricolo digitale d'Istituto* concorrono a rafforzare le azioni da attivare per il raggiungimento dei traguardi menzionati nel RAV, dotando l'utenza docente di ulteriori strumenti per il contrasto alla dispersione, il livello di abbandono scolastico etc.

Il *Curricolo digitale* del Liceo artistico di Latina è stato elaborato tenendo conto dello schema di processo minuziosamente descritto nel PNSD, all'interno di questa architettura si inseriscono le aree di competenza digitale dello studente e le aree di competenza digitali attese per l'educatore previste nel DigComp Edu. Di seguito il grafico che evidenzia i *checkpoint* del curricolo e le aree di competenza digitale del DigComp 3 e del DigComp Edu.



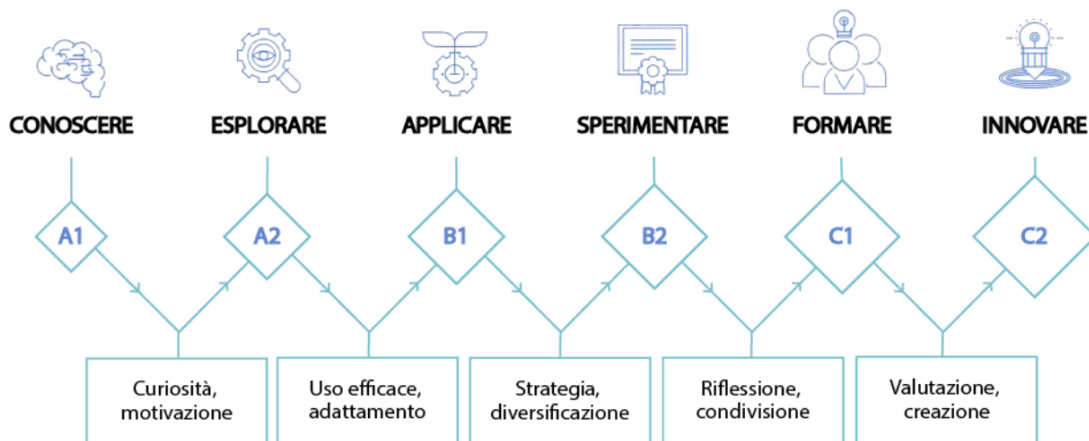
Source: JRC own elaboration.

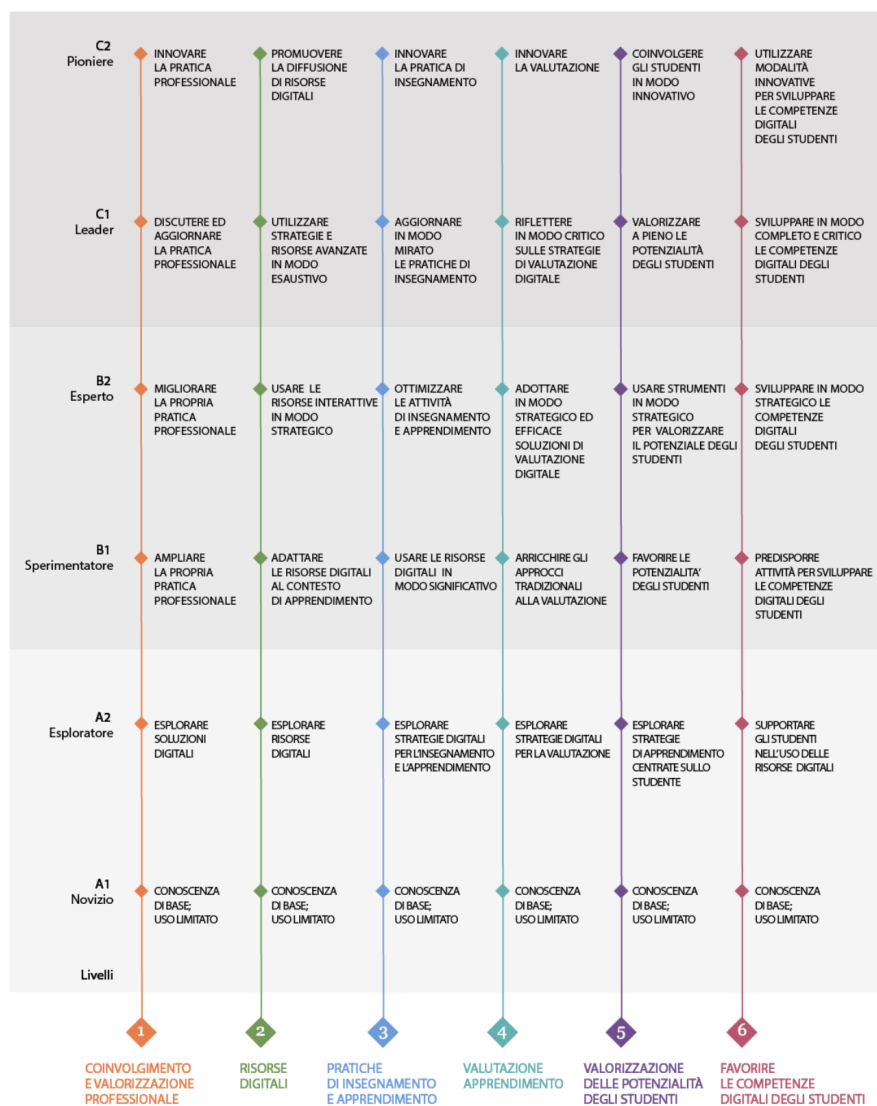
Per ciò che concerne i livelli di competenze digitali attesi per l'educatore, sono indicati sei livelli di padronanza previsti dal DigComp EDU per ciascuna delle competenze descritte:

Base	● A1 novizio;
	● A2 esploratore;
Intermedio	● B1 sperimentatore;
	● B2 esperto;
Avanzato	● C1 leader;
	● C2 pioniere.

Per ogni competenza sono indicati i livelli di padronanza che il docente dovrebbe possedere o raggiungere.

La seguente tabella fornisce un quadro sinottico dei livelli di padronanza e delle parole chiave che contraddistinguono il livello di competenza del formatore:





4. Curriculum verticale digitale

Integrazione con Educazione Civica, Inclusione e Orientamento.

Il curriculum si collega strettamente al curriculum di Educazione Civica, il Piano per l'Inclusione (P.I.) e il curriculum di didattica orientativa supportando le linee didattico - progettuali con le competenze selezionate dall'istituto nel Digcomp 3.0. Il C.V.D. suggerisce percorsi mirati per il nucleo di inclusione, al fine di valorizzare le potenzialità degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e definire strategie efficaci per la loro piena inclusione.

Per l'attività Orientativa e il "Capolavoro": Il curriculum diventa fondamentale per lo sviluppo della didattica orientativa. Le competenze digitali che fornisce agli studenti attraverso attività mirate diventano essenziali per la realizzazione del "capolavoro" personale che dovranno produrre e caricare sulla piattaforma "UNICA".

Le aree di competenza prioritarie per lo sviluppo delle conoscenze, abilità e competenze digitali sono individuate sulla base del quadro di riferimento europeo DigComp 3.0.

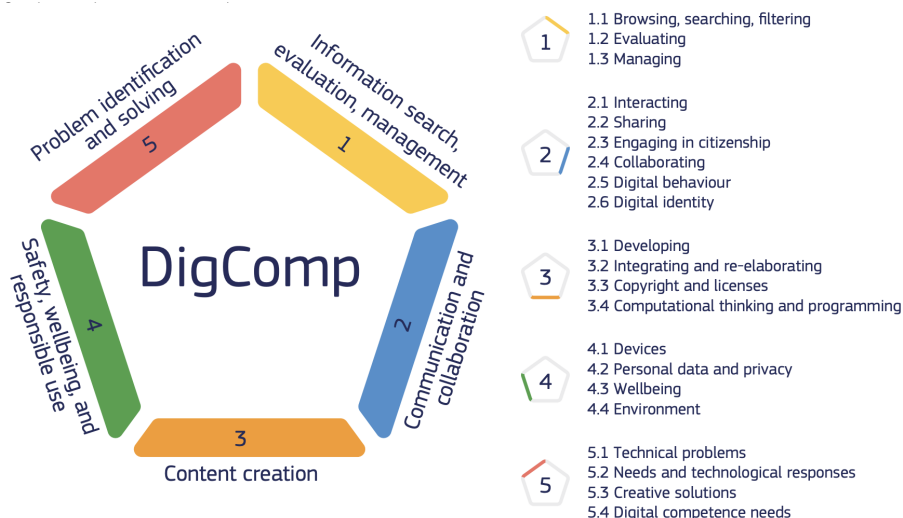
L'Inclusione del Corso Serale

Dall'anno scolastico 2025/2026, il Liceo Statale Artistico Michelangelo Buonarroti ha attivato l'indirizzo serale di Audiovisivo e Multimediale.

La didattica per gli adulti richiede una progettazione formativa mirata e personalizzata, considerando che gli studenti di questo ordinamento serale presenteranno un bagaglio di conoscenze e competenze digitali eterogenee.

Diventa cruciale l'azione di supporto e accompagnamento dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione per aiutare sia gli studenti che i docenti del corso serale ad affrontare con successo la sfida della transizione digitale.

Al fine di attivare anche in questo ordinamento una didattica digitale che fornisca strumenti concreti, il Curricolo Digitale esplicita, nel quadro delle competenze del secondo biennio e del monoennio conclusivo, i livelli di padronanza e le competenze attese nello studente, così come previste dal *framework* DigComp 3. Di conseguenza, il docente potrà progettare attività connesse alla propria materia facendo riferimento sia alle specifiche di seguito riportate, sia ai percorsi di lavoro previsti nella sezione didattica del PNSD.



Source: JRC own elaboration.

Aree di competenza, competenze e livelli di padronanza attesi per i percorsi di lavoro finalizzati alla didattica digitale curricolare per classi: diurne e serali

Primo biennio			
Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente prev. dal DigComp 3.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. DigComp EDU

Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni	1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio delle informazioni 1.2 Valutazione delle informazioni 1.3 Gestione delle informazioni	LIVELLO - Base A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - iCS1.1.01: Riconoscere i vantaggi dell'utilizzo di diversi strumenti e metodi di ricerca digitale, a seconda dello scopo. [AI-I] - CS1.1.02: Identificare le caratteristiche principali degli strumenti di ricerca tradizionali e basati sull'intelligenza artificiale più comunemente utilizzati. [AI-E] - CS1.1.03: Riconoscere che i risultati o gli output di una ricerca digitale possono contenere informazioni non pertinenti e che dipendono dallo strumento di ricerca digitale utilizzato e dal modo in cui un individuo specifica la ricerca. [AI-I] - CS1.1.04: Utilizzare strumenti di ricerca digitale per implementare, perfezionare e aggiornare le ricerche di informazioni di base. [AI-I] - CS1.2.02: Riconoscere che alcune fonti e sistemi di informazione digitale potrebbero non essere affidabili. [AI-I] - CS1.2.03: Riconoscere che può essere difficile distinguere tra informazioni e contenuti generati da esseri umani e da sistemi di intelligenza artificiale. [AI-E] - CS1.2.06: Effettuare una valutazione di base dell'affidabilità e della credibilità delle fonti e dei contenuti di informazione digitale. [AI-I] - CS1.3.01: Riconoscere i vantaggi della gestione e dell'organizzazione delle informazioni in ambienti digitali. - CS1.3.05: Aggiornare i propri contatti, ad esempio tramite telefono, e-mail o social media.	A1 Novizio A2 Esploratore
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso e con le tecnologie digitali 2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Comportamento digitale 2.6. Gestire l'identità digitale	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS2.1.01: Identificare e utilizzare le caratteristiche di base degli strumenti di comunicazione digitale per interagire con individui e gruppi. [AI-I] - CS2.1.02: Riconoscere l'importanza di tenere conto delle preferenze altrui nella comunicazione digitale. - CS2.1.03: Riconoscere le differenze tra interazioni digitali e non digitali e tra realtà fisica e virtuale. [AI-I] - CS2.1.04: Identificare le caratteristiche di base degli assistenti virtuali (chatbot) e riconoscere le differenze chiave tra interazioni uomo-macchina e uomo-uomo. [AI-I] - CS2.2.01: Riconoscere l'importanza di una condivisione etica e responsabile di informazioni e contenuti. [AI-I] - CS2.2.02: Identificare funzioni e utilizzi dei social media ed esempi di piattaforme di social media comuni. [AI-I] - CS2.2.03: Riconoscere i vantaggi e i rischi della condivisione di informazioni e contenuti in ambienti digitali e che gli individui possono scegliere come e cosa condividere. [AI-I] - CS2.2.05: Identificare lo scopo e il pubblico di riferimento delle informazioni e dei contenuti da condividere in ambienti digitali.	A1 Novizio A2 Esploratore

		- CS2.2.06: Utilizzare processi semplici per condividere informazioni e contenuti in ambienti digitali in modo appropriato e in conformità con gli obiettivi. - CS2.3.01: Identificare gli scopi e le funzioni principali delle piattaforme e dei servizi digitali, utilizzandoli con assistenza secondo necessità. [AI-I] - CS2.3.03: Riconoscere che esistono leggi e regolamenti a tutela dei diritti degli utenti delle piattaforme e dei servizi digitali. [AI-I] - CS2.4.01: Partecipare a gruppi collaborativi tramite strumenti di collaborazione digitale, riconoscendone vantaggi e limiti. [AI-I] - CS2.4.02: Riconoscere la presenza di sistemi di intelligenza artificiale negli strumenti di collaborazione digitale. [AI-E] - CS2.5.02: Riconoscere l'importanza di dare spazio alle opinioni altrui negli ambienti digitali. - CS2.5.03: Riconoscere che alcuni comportamenti negli ambienti digitali potrebbero non essere accettabili per altri e/o potrebbero avere conseguenze legali. [AI-I] - CS2.5.04: Utilizzare toni ed espressioni visive appropriati, come le emoji, in ambienti digitali formali e non formali. - CS2.6.01: Riconoscere i vantaggi dell'implementazione di misure per la gestione della propria identità digitale. - CS2.6.02: Riconoscere le caratteristiche delle identità fisiche e digitali e identificare gli aspetti dell'identità fisica che possono essere collegati all'identità digitale. - CS2.6.03: Riconoscere l'identità digitale sia come mezzo di autenticazione (validazione) di un individuo sia come dati generati dalle sue attività online, e identificare forme e usi comuni dell'identità digitale. [AI-I] - CS2.6.05: Riconoscere che le leggi sulla protezione dell'identità digitale proteggono i dati e la privacy degli individui. [AI-I]	
Creazione Di Contenuti	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4. Pensiero computazionale e programmazione	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS3.1.01: Riconoscere i vantaggi dell'esplorazione di una varietà di strumenti per la creazione di contenuti digitali a supporto degli obiettivi di creazione di contenuti. [AI-I] - CS3.1.02: Riconoscere l'importanza di contenuti digitali accessibili e inclusivi. - CS3.1.03: Identificare i tipi comuni di contenuti digitali e formati di file, nonché le funzioni operative comuni tra gli strumenti per la creazione di contenuti digitali. [AI-I] - CS3.1.04: Riconoscere che, sebbene i sistemi di intelligenza artificiale possano generare contenuti, gli esseri umani sono essenziali per garantire risultati etici, responsabili e appropriati al contesto. [AI-E] - CS3.1.06: Utilizzare le funzionalità di base degli strumenti per la creazione di contenuti per creare e modificare contenuti digitali. [AI-I] - CS3.2.01: Riconoscere l'importanza di pratiche etiche e trasparenti nel riutilizzo o nell'elaborazione di contenuti digitali esistenti. [AI-I]	A1 Novizio A2 Esploratore B1 sperimentatore

		- CS3.2.02: Riconoscere i vantaggi dell'esplorazione di strumenti e tecniche di integrazione ed elaborazione di contenuti digitali. [AI-I] - CS3.2.03: Distinguere tra contenuti digitali modificabili e non modificabili. - CS3.2.04: Apportare modifiche ai contenuti digitali utilizzando funzioni di base di editing, formattazione e integrazione. [AI-I] - CS3.3.01: Riconoscere i concetti generali di copyright e licenza nei contesti digitali e che il contenuto digitale originale di un individuo è automaticamente protetto da copyright. - CS3.3.02: Riconoscere che il copyright e le licenze possono applicarsi ai contenuti digitali, inclusi i contenuti generati dall'intelligenza artificiale, e che questi determinano come i contenuti possono essere utilizzati e condivisi. [AI-E] - CS3.3.04: Utilizzare e condividere i contenuti digitali nel rispetto delle linee guida legali ed etiche di base e identificare i contenuti digitali che possono essere utilizzati gratuitamente. [AI-I] - CS3.4.01: Riconoscere il ruolo della programmazione nella società e gli usi comuni di programmi e applicazioni per computer. - CS3.4.02: Riconoscere il pensiero computazionale come un'attività umana che implica l'identificazione dei passaggi che possono essere eseguiti da un computer per risolvere un problema o un compito. - CS3.4.03: Riconoscere cos'è l'IA in termini generali, distinguendo tra ciò che è e ciò che non è un sistema di IA. [IA-E]	
Sicurezza, Benessere E Uso Responsabile	4.1 Protezione dei dispositivi 4.2 Protezione dei dati personali e della privacy 4.3 Sostenere il benessere 4.4 Impatti ambientali delle tecnologie digitali	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS4.1.01: Riconoscere l'importanza del proprio ruolo individuale nella protezione dei dispositivi digitali e dei loro contenuti. - CS4.1.02: Riconoscere che le azioni individuali e gli strumenti di sicurezza informatica interagiscono per contribuire a mantenere i dispositivi e i loro contenuti al sicuro. - CS4.1.03: Riconoscere che esiste una legislazione sulla sicurezza informatica che contribuisce a garantire la sicurezza di prodotti e servizi. - CS4.1.04: Identificare e applicare misure di base per la protezione dei dispositivi, come software antivirus, blocco dello schermo, password complesse e autenticazione a più fattori. - CS4.2.01: Riconoscere l'importanza di un approccio cauto alla condivisione dei dati personali negli ambienti digitali. - CS4.2.02: Riconoscere che i dati personali vengono raccolti	A1 Novizio - A2 Esploratore B1 sperimentatore

		e generati attraverso un'ampia varietà di fonti e processi. [AI-I] • CS4.2.03: Riconoscere che metodi manipolativi possono essere utilizzati negli ambienti digitali per ingannare gli individui e indurli a fornire l'accesso a dati personali, account o altre informazioni sensibili. • CS4.2.04: Identificare i rischi della condivisione dei dati personali negli ambienti digitali, inclusi i rischi specifici relativi ai sistemi di intelligenza artificiale. [AI-E] • CS4.2.05: Riconoscere che gli individui hanno diritto alla privacy e che i loro dati personali sono protetti dalla legislazione. [AI-I] • CS4.2.08: Riconoscere e reagire in modo appropriato ai segnali di furto di identità. • CS4.3.01: Riconoscere i vantaggi dell'equilibrio tra attività online e offline, nonché i benefici e i rischi per il proprio benessere fisico, mentale e sociale nell'uso delle tecnologie digitali. [AI-I] • CS4.3.02: Riconoscere l'interazione tra le proprie abitudini digitali e le caratteristiche delle piattaforme o dei servizi digitali che sono progettati per catturare e mantenere l'attenzione degli utenti. [AI-I] • CS4.3.04: Identificare i limiti e i rischi dell'utilizzo di assistenti virtuali e sistemi di intelligenza artificiale per supportare il benessere umano. [AI-E] • CS4.3.05: Riconoscere che esistono leggi e regolamenti che contribuiscono a proteggere il benessere degli individui negli ambienti digitali. [AI-I] • CS4.3.06: Effettuare una valutazione di base delle proprie abitudini digitali in relazione al proprio benessere fisico, mentale e sociale, con consapevolezza dei segnali di utilizzo problematico, e identificare e implementare strategie per supportare il proprio benessere. • CS4.4.01: Riconoscere il ruolo che i singoli individui possono svolgere per contribuire a ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali. • CS4.4.02: Riconoscere che alcune tecnologie e infrastrutture digitali, come i sistemi di intelligenza artificiale e i data center, hanno un impatto significativo sull'ambiente. [AI-E] • CS4.4.04: Riconoscere il ruolo delle tecnologie digitali nel supportare l'efficienza energetica e la sostenibilità. [AI-I] • CS4.4.05: Identificare e applicare semplici strategie per ridurre il consumo di energia e dati durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. [AI-I]	
--	--	---	--

Identificazione E Risoluzione Dei Problemi	5.1 Identificazione e risoluzione dei problemi tecnici	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS5.1.01: Riconoscere la natura comune dei problemi tecnici negli ambienti digitali e i vantaggi di richiedere assistenza per risolverli. - CS5.1.02: Distinguere tra sistemi operativi e software e identificare le principali caratteristiche di hardware, software, connettività e periferiche comuni. - CS5.1.03: Identificare i problemi tecnici comuni e seguire le istruzioni per risolverli. - CS5.1.04: Installare e aggiornare software e applicazioni, secondo necessità. - CS5.2.01: Riconoscere l'importanza della scelta individuale nelle configurazioni dell'ambiente digitale. - CS5.2.02: Riconoscere il concetto e lo scopo di uno strumento di assistenza digitale e la presenza di sistemi di intelligenza artificiale in tali strumenti. [AI-E] - CS5.2.03: Identificare lo scopo dell'accessibilità tecnologica ed esempi di tecnologie assistive comuni. [AI-I] CS5.3.01: Riconoscere che le tecnologie digitali possono supportare, ma non sostituire, la creatività umana. [AI-I] - CS5.3.02: Identificare esempi di come le tecnologie digitali vengono utilizzate per risolvere problemi del mondo reale e per apportare miglioramenti o creare nuove soluzioni, prodotti o servizi. [AI-I] - CS5.3.03: Identificare esempi di come le tecnologie digitali possono supportare o aumentare la creatività umana. [AI-I] - CS5.4.01: Riconoscere il valore dello sviluppo delle proprie competenze digitali e i vantaggi di cercare supporto per affrontare le esigenze di competenza digitale. [AI-I] - CS5.4.02: Riconoscere che la competenza digitale è molto più ampia delle competenze tecniche e richiede un aggiornamento regolare per la vita quotidiana, il lavoro e l'apprendimento. [AI-I] - CS5.4.03: Identificare le opportunità per migliorare le proprie competenze digitali. [AI-I]	A1 Novizio A2 Esploratore B1 sperimentatore
	5.2 Identificazione dei bisogni e risposte tecnologiche digitali		
	5.3 Identificare soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali		
	5.4 Identificare e affrontare i bisogni di competenze digitali		
Secondo biennio - Monoennio conclusivo			
Aree di competenza	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente da raggiungere prev. dal DigComp 3.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. dal DigComp EDU

Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni	1.2 Valutazione delle informazioni 1.3 Gestione delle informazioni	LIVELLO 3 - INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: - CS1.2.07: Identificare la fonte delle informazioni online e le finalità dei servizi di fact-checking per sviluppare capacità di pre-bunking e de-bunking. [AI-I] - CS1.2.08: Riconoscere che i dati utilizzati per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale e il modo in cui vengono addestrati influiscono sull'affidabilità delle informazioni che forniscono. [AI-E] - CS1.2.10: Riconoscere che i sistemi di intelligenza artificiale possono produrre output inaccurati, anche se possono sembrare plausibili, e che l'essere umano che utilizza il sistema di intelligenza artificiale è responsabile della verifica della qualità e della validità delle informazioni e dei contenuti generati. [AI-E] - CS1.2.11: Riconoscere che i pregiudizi individuali (cognitivi e affettivi) e i pregiudizi dei sistemi di intelligenza artificiale svolgono un ruolo nella generazione e nell'interpretazione delle informazioni. [AI-E] - CS1.2.12: Riconoscere e rispondere efficacemente alle strategie di orientamento dell'utente in ambienti digitali come clickbait, nudging e gamification. [AI-I] - CS1.2.13: Valutare criticamente l'affidabilità di fonti, informazioni e contenuti in ambienti digitali, considerando il ruolo dei sistemi di intelligenza artificiale, gli effetti della personalizzazione e gli interessi commerciali o di altro tipo. [AI-E] - CS1.3.06: Riconoscere l'importanza di una gestione attenta ed etica dei dati e delle informazioni negli ambienti digitali. [AI-I] - CS1.3.08: Organizzare le cartelle e gestire, salvare ed eliminare i file su dispositivi digitali, dispositivi di archiviazione esterni e servizi cloud. - CS1.3.10: Gestire le informazioni nei propri account digitali, come la posta elettronica. [AI-I] - CS1.3.11: Organizzare e formattare i dati e applicare formule di base in un ambiente digitale strutturato, come nei fogli di calcolo.	B1 Sperimentatore B2 Esperto
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso e con le tecnologie digitali 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le	LIVELLO 3 - INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: - CS2.1.06: Riconoscere l'importanza di adattare la propria comunicazione digitale a contesti specifici. - CS2.1.07: Riconoscere che esiste un continuum realtà-virtualità negli ambienti digitali. [AI-I] - CS2.1.08: Identificare un mezzo di comunicazione adatto a un determinato contesto o scopo. [AI-I] - CS2.1.09: Utilizzare le molteplici funzionalità di una varietà di strumenti di comunicazione digitale per interagire e gestire individui, gruppi e canali. [AI-I]	B1 Sperimentatore B2 Esperto

	tecnologie digitali 2.5 Comportamento digitale 2.6. Gestire l'identità digitale	• CS2.1.10: Sviluppare e perfezionare domande, comandi o istruzioni (prompt) per assistenti virtuali (chatbot) e sistemi di intelligenza artificiale per gestire interazioni non complesse. [AI-E] • CS2.1.11: Definire come gli esseri umani possono interagire con i robot, identificandone le caratteristiche chiave (come sensori, software, controlli del movimento e interfaccia umana) e riconoscendo che possono operare con diversi gradi di autonomia. [AI-I] • CS2.2.07: Riconoscere l'importanza di valutare il valore e l'accuratezza delle informazioni e dei contenuti prima di condividerli in ambienti digitali. • CS2.2.08: Definire le responsabilità associate alla condivisione di informazioni e contenuti in ambienti digitali. [AI-I] • CS2.2.09: Descrivere e implementare modalità efficaci ed etiche per condividere informazioni e contenuti in una varietà di ambienti digitali. [AI-I] • CS2.2.10: Segnalare o segnalare informazioni errate e disinformazioni condivise in ambienti digitali. [AI-I] • CS2.3.05: Partecipare alle discussioni sui temi della cittadinanza digitale. [AI-I] • CS2.3.06: Dare priorità all'esplorazione di modi in cui le tecnologie digitali possono migliorare la partecipazione civica e sociale. [AI-I] • CS2.3.07: Descrivere i potenziali benefici delle forme comuni di partecipazione digitale, riconoscendo che la partecipazione civica si verifica lungo un continuum. • CS2.3.08: Riconoscere i diritti chiave previsti dalle leggi e dai regolamenti digitali pertinenti e definire come esercitarli. [AI-I] • CS2.3.12: Interagire in modo autonomo ed efficace con piattaforme e servizi digitali. [AI-I] • CS2.4.04: Creare, gestire e contribuire efficacemente a semplici attività collaborative in ambienti digitali. [AI-I] • CS2.4.05: Riconoscere le principali caratteristiche e funzioni di una varietà di strumenti di collaborazione, selezionandoli per raggiungere gli obiettivi di collaborazione. [AI-I] • CS2.4.07: Tenere conto di diverse prospettive per contribuire al raggiungimento di un obiettivo comune in ambienti digitali. • CS2.5.05: Descrivere la relazione tra comportamento digitale e reputazione digitale. • CS2.5.06: Dare priorità a comportamenti che supportino l'inclusione e una reputazione digitale positiva per sé e per gli altri. • CS2.5.07: Identificare i principali diritti e responsabilità di bambini e adulti in relazione al comportamento digitale. [AI-I] • CS2.6.07: Riconoscere l'importanza del proprio ruolo e dei	
--	--	---	--

		propri diritti nella gestione dell'identità digitale. [AI-I] - CS2.6.08: Identificare esempi di informazioni generate attivamente e passivamente in relazione all'identità digitale. [AI-I] - CS2.6.09: Analizzare l'ambito della propria identità digitale per implementare misure di protezione. [AI-I] - CS2.6.10: Regolare le impostazioni su dispositivi e app, account online e monitoraggio delle attività per facilitare la gestione della propria identità digitale. [AI-I] - CS2.6.11: Gestire e gestire una o più identità digitali utilizzando una varietà di funzionalità su piattaforme o servizi digitali. [AI-I]	
Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	LIVELLO 3 - INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: - CS3.1.07: Esplorare in modo mirato le caratteristiche e le funzioni degli strumenti di creazione di contenuti digitali per approfondirne le capacità. [AI-I] - CS3.1.08: Descrivere i vantaggi e i limiti dell'uso di tecnologie digitali come i sistemi di intelligenza artificiale per la creazione di contenuti, utilizzandoli in modo selettivo ed etico. [AI-E] - CS3.1.09: Utilizzare una varietà di strumenti di creazione di contenuti per creare e modificare contenuti digitali. [AI-I] - CS3.1.10: Applicare strategie che consentano una creazione efficiente di contenuti digitali. [AI-I] - CS3.1.11: Valutare le esigenze di accessibilità e inclusività del pubblico e creare e modificare i contenuti digitali di conseguenza. [AI-I] - CS3.2.05: Esplorare in modo mirato una varietà di modi per integrare e rielaborare i contenuti digitali. [AI-I] - CS3.2.06: Adattare o integrare i contenuti digitali per soddisfare i requisiti di formato, struttura e pubblico. [AI-I] - CS3.2.07: Modificare o trasformare rappresentazioni testuali, numeriche o visive digitali per trasmettere in modo efficace e accurato il significato di dati e informazioni. [AI-I] - CS3.2.08: Utilizzare le tecnologie digitali in modo selettivo, etico, trasparente e responsabile per apportare miglioramenti o integrazioni ai contenuti digitali esistenti. [AI-I] - CS3.3.05: Riconoscere la complessità del diritto d'autore e delle licenze nei contesti digitali, privilegiando un approccio cauto. [AI-I] - CS3.3.06: Definire il concetto di proprietà intellettuale e distinguere tra diritto d'autore, marchio, design e brevetto. [AI-I] - CS3.3.07: Identificare le tipologie e gli scopi comuni delle licenze nei contesti digitali, incluse le licenze Creative Commons.	B1 Sperimentat ore B2 Esperto

		- CS3.3.08: Descrivere le implicazioni etiche, legali e commerciali delle violazioni del diritto d'autore nei contesti digitali. [AI-I] - CS3.4.05: Riconoscere la rilevanza del pensiero computazionale, della rappresentazione algoritmica e della programmazione nei contesti quotidiani. [AI-I] - CS3.4.08: Definire i concetti fondamentali della programmazione e riconoscere che esistono diversi linguaggi di programmazione, ognuno con una gamma di potenziali utilizzi. [AI-I] - CS3.4.09: Riconoscere che l'apprendimento automatico è un tipo di programmazione utilizzato nell'intelligenza artificiale che consente agli algoritmi di apprendere dai dati e di fare previsioni. [AI-E]	
Sicurezza	4.1. Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Sostenere il benessere 4.4 Impatti ambientali delle tecnologie digitali	LIVELLO 3 - INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: - CS4.1.05: Riconoscere l'importanza di rimanere vigili e aggiornati sulle pratiche di sicurezza informatica. [AI-I] - CS4.1.06: Descrivere le principali caratteristiche del malware e applicare una varietà di tecniche di prevenzione del malware per proteggere i dispositivi e i loro contenuti. [AI-I] - CS4.1.07: Riconoscere che le tecnologie digitali recenti ed emergenti, come i sistemi di intelligenza artificiale, possono essere utilizzate sia per gli attacchi informatici che per la sicurezza informatica. [AI-E] - CS4.2.09: Riconoscere l'importanza di una gestione attenta dei dati personali propri e altrui, in particolare di individui vulnerabili e minori. - CS4.2.10: Riconoscere i concetti chiave relativi alla legislazione sulla protezione dei dati e sulla privacy. [AI-I] - CS4.2.11: Definire lo scopo delle informative sulla privacy online e i principali concetti di privacy policy. - CS4.2.13: Descrivere le implicazioni sulla privacy associate all'uso di contenuti online condivisi, ad esempio per addestrare sistemi di intelligenza artificiale, riconoscendo che la regolamentazione della proprietà dei dati personali dei contenuti condivisi online è complessa. [AI-E] - CS4.2.14: Descrivere le tecniche relative al social engineering in ambienti digitali, come il phishing o il baiting, identificando e rispondendo in modo appropriato alle loro istanze. - CS4.2.15: Gestire in modo sicuro - CS4.3.07: Riconoscere l'importanza del proprio diritto e di quello degli altri a disconnettersi e i vantaggi di una revisione regolare dei propri modelli di utilizzo digitale. - CS4.3.08: Descrivere l'impatto di comportamenti dannosi, contenuti e design ingannevoli negli ambienti digitali su se stessi e sugli altri. [AI-I] - CS4.3.09: Identificare fonti di informazione affidabili e	B1 Sperimentat ore B2 Esperto

		gruppi e comunità inclusivi negli ambienti digitali che possono supportare il benessere fisico, mentale e/o sociale. [AI-I] - CS4.3.10: Identificare possibili modi per segnalare o intervenire in caso di comportamenti o contenuti dannosi negli ambienti digitale. [AI-I] - CS4.3.11: Descrivere i modi in cui alcune tecnologie digitali, come i social media, aumentare e perpetuare pregiudizi, stereotipi ed esclusione. [AI-I] - CS4.3.12: Implementare strategie per proteggersi e rispondere efficacemente a comportamenti, contenuti e design ingannevoli dannosi negli ambienti digitali, e per supportare e mantenere il proprio benessere e quello degli altri. - CS4.3.13: Adattarsi ai mutevoli sviluppi tecnologici digitali e alle esigenze di supportare e mantenere il benessere fisico, mentale e sociale. [AI-I] - CS4.4.06: Valutare costantemente l'impatto ambientale dell'utilizzo delle tecnologie digitali. [AI-I] - CS4.4.07: Identificare l'impatto ambientale delle tecnologie digitali durante la produzione, l'utilizzo e lo smaltimento, e dei data center e dell'e-commerce. [AI-I] - CS4.4.08: Descrivere come alcune tecnologie digitali possano supportare uno stile di vita sostenibile. [AI-I] - CS4.4.09: Descrivere i potenziali benefici ambientali dei modelli di condivisione digitale e di economia circolare. - CS4.4.10: Valutare e applicare una varietà di strategie per ridurre l'impatto ambientale dell'utilizzo di tecnologie e dispositivi digitali. [AI-I]	
Risolvere problemi	5.1 Identificazione e risoluzione dei problemi tecnici 5.2 Identificazione dei bisogni e delle risposte tecnologiche digitali 5.3 Identificare soluzioni creative utilizzando le tecnologie digitali 5.4 Identificare e affrontare i bisogni di competenze digitali	LIVELLO 3 - INTERMEDIO Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: - CS5.1.05: Riconoscere i vantaggi derivanti dall'acquisizione di capacità e autonomia nell'affrontare problemi tecnici comuni. - CS5.1.06: Risolvere problemi tecnici in ambienti digitali utilizzando una varietà di strategie di ricerca e risoluzione dei problemi (sia assistite dall'uomo che dalla tecnologia digitale). [AI-I] - CS5.1.07: Aggiornare e regolare le impostazioni sui dispositivi digitali principali e periferici per mantenere buone prestazioni. - CS5.2.04: Riconoscere i vantaggi dell'esplorazione degli adattamenti alle configurazioni dell'ambiente digitale e alle caratteristiche degli strumenti di assistenza digitale. [AI-I] - CS5.2.05: Utilizzare in modo consapevole gli strumenti di assistenza digitale per supportare le proprie esigenze e quelle altrui, consapevoli dei loro vantaggi e limiti. [AI-I] - CS5.2.06: Adattare le caratteristiche del proprio ambiente digitale alle proprie esigenze e preferenze e a quelle altrui.	B1 Sperimentatore B2 Esperto

		[AI-I]CS5.3.04: Definire il concetto di centralità dell'uomo e il suo ruolo nello sviluppo e nell'utilizzo delle tecnologie digitali. [AI-I] - CS5.3.05: Descrivere i punti di forza, di debolezza e le considerazioni etiche delle tecnologie digitali, inclusi i sistemi di intelligenza artificiale, in relazione alla creatività umana e alla risoluzione dei problemi. [AI-E] - CS5.3.06: Utilizzare una varietà di tecnologie digitali in modo responsabile ed etico per supportare la risoluzione dei problemi a livello individuale o di gruppo. [AI-I] - CS5.4.04: Riconoscere i vantaggi di rimanere informati sugli sviluppi delle tecnologie digitali per contribuire a identificare i propri bisogni di apprendimento. [AI-I] - CS5.4.05: Valutare accuratamente le proprie competenze digitali e i propri bisogni di competenze digitali. [AI-I] - CS5.4.06: Partecipare attivamente all'apprendimento per soddisfare i propri bisogni di competenze digitali. [AI-I]	
--	--	--	--

Sillabo (esempio di attività)

Di seguito si presenta un esempio di sillabo che prevede le competenze e i livelli di padronanza attesi (specificati nella tabella superiore) per i percorsi di lavoro delle classi diurne e serali.

Il sillabo è costruito per la progressione verticale lungo il quinquennio, integrando le 5 Aree di Competenza del DigComp 3.0 con le specificità della didattica nel settore liceale artistico.

Area di Competenza (DigComp 3.0)	Obiettivo Generale per il Liceo Artistico	1ª Classe (Primo Biennio)	2ª Classe (Primo Biennio)	3ª Classe (Secondo Biennio)	4ª Classe (Secondo Biennio)	5ª Classe (Quinto Anno)
1. Informazione e Dati	Sviluppare abilità di ricerca critica e gestione delle fonti digitali.	Ricerca e selezione di immagini/fonti digitali; comprensione base del diritto d'autore (copyright).	Valutazione dell'affidabilità delle fonti; organizzazione di archivi digitali di immagini e riferimenti.	Analisi critica di Big Data e trend artistici (es. piattaforme NFT); citazione avanzata delle fonti.	Utilizzo di piattaforme e database per la catalogazione di opere d'arte digitali/fisiche.	Curatela Digitale: Gestione avanzata e licensing dei propri contenuti creativi.
2. Comunicazione e Collabora.	Usare strumenti digitali per il confronto creativo e la presentazione del lavoro.	Uso di piattaforme collaborative per la revisione di progetti; Netiquette e comunicazione online.	Creazione di gallerie virtuali di classe; partecipazione a forum/community artistiche.	Marketing Culturale: Sviluppo di strategie comunicative per eventi artistici (social media,	Collaborazione a distanza su progetti complessi (es. software CAD, modellazione 3D).	Networking Professionale: Creazione di portfolio digitale interattivo per università/lavoro.

				newsletter).		
3. Creazione di Contenuti	Padroneggiare software e tecniche per la produzione artistica digitale e ibrida.	Uso base di software di grafica raster (editing fotografico) e/o vettoriale (disegno geometrico).	Creazione di contenuti multimediali (video, animazioni 2D) o modelli 3D di base.	Produzione Avanzata: Sviluppo di arte generativa (IA) o prototipazione digitale (stampa 3D, laser cut).	Programmazione di base (es. Processing) per installazioni interattive o arte computazionale.	Innovazione Artistica: Integrazione creativa di IA e realtà aumentata (AR/VR) nei progetti finali.
4. Sicurezza	Garantire la protezione dei propri dati, opere e la propria reputazione online.	Protezione base dei dispositivi e delle password; consapevolezza dei rischi di cyberbullismo.	Gestione della digital footprint artistica e personale; backup e conservazione dei file di progetto.	Tutela e Diritto: Conoscenza di licenze creative (Creative Commons) e tutela delle opere digitali.	Riconoscimento e gestione di tentativi di phishing e frodi online nel contesto artistico/commerciale.	Responsabilità Etica: Riflessione sull'etica dell'IA nella creazione artistica e uso consapevole.
5. Risoluzione di Problemi	Identificare e risolvere problemi tecnici e concettuali nel flusso di lavoro digitale.	Individuazione e risoluzione di problemi comuni (es. formati file, incompatibilità software).	Uso di manuali e tutorial online per l'auto-apprendimento di nuove tecniche artistiche digitali.	Adattamento e personalizzazione di software e <i>plugin</i> per esigenze artistiche specifiche.	Ottimizzazione dell'ambiente di lavoro digitale (hardware/software) per la performance creativa.	Sviluppo di soluzioni digitali innovative per sfide progettuali reali.

4.1 Curricolo verticale digitale d'Istituto: percorsi di inclusione e antidispersione scolastica

In un'era sempre più digitalizzata, le competenze digitali sono diventate un pilastro fondamentale per l'apprendimento e l'inclusione sociale. La progettazione del curricolo digitale verticale d'Istituto, fondato sulle solide basi del quadro di riferimento europeo DigComp 2.2, si rivela cruciale per affrontare le sfide dell'inclusività e della dispersione scolastica.

Il curricolo è stato strutturato in coerenza ai dati di rilevazione sulla dispersione scolastica del Liceo Artistico M.Buonarroti e alle priorità rilevate nel P.I.

Questo percorso di sviluppo delle competenze digitali permette di:

- colmare il digital divide: Offrendo a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background, le stesse

opportunità di acquisire competenze digitali essenziali per partecipare attivamente alla società;

- personalizzare l'apprendimento: Adattando i percorsi formativi alle diverse esigenze e ritmi di apprendimento di ogni studente, favorendo un approccio più inclusivo e motivante;
- sviluppare le competenze chiave del XXI secolo: Oltre alle competenze digitali strettamente intese, un curriculum verticale basato su DigComp 3.0 promuove lo sviluppo di competenze trasversali come la creatività, il pensiero critico, la collaborazione e la comunicazione, fondamentali per il successo personale e professionale;
- prevenire la dispersione scolastica: Rendendo l'apprendimento più coinvolgente e significativo, grazie all'utilizzo di strumenti e risorse digitali innovative, si può aumentare la motivazione degli studenti e ridurre il rischio di abbandono scolastico;
- superare le barriere digitali e offrire a tutti gli studenti le stesse opportunità di crescita;
- promuovere lo sviluppo di abilità chiave come la creatività, il pensiero critico e la collaborazione, fondamentali per il successo scolastico e professionale;
- fornire agli studenti gli strumenti necessari per affrontare le sfide del mondo del lavoro e della società in continua evoluzione.

Aree di competenza per i percorsi di lavoro finalizzati Aree di competenza, competenze e livelli di padronanza attesi per i percorsi di lavoro finalizzati alla didattica digitale curricolare inclusiva

Primo Biennio - Secondo Biennio - Monoennio conclusivo			
Area di competenza	Competenza	Livello di padronanza atteso nello studente e competenze da raggiungere prev. dal DigComp 2.2.	Livello di padronanza atteso nel formatore prev. DigComp EDU
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: CS1.1.01: Riconoscere i vantaggi dell'utilizzo di diversi strumenti e metodi di ricerca digitale, a seconda dello scopo. [AI-I]	A1 Novizio A2 Esploratore
Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.5 Comportamento digitale	LIVELLO 1 - BASE livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS2.1.01: Identificare e utilizzare le caratteristiche di base degli strumenti di comunicazione digitale per interagire con individui e gruppi. [AI-I] - CS2.2.01: Riconoscere l'importanza di una condivisione etica e responsabile di informazioni e contenuti. [AI-I]	A1 Novizio A2 Esploratore

		CS2.5.02: Riconoscere l'importanza di dare spazio alle opinioni altrui negli ambienti digitali.	
Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS3.1.06: Utilizzare le funzionalità di base degli strumenti per la creazione di contenuti per creare e modificare contenuti digitali. [AI-I] - CS3.4.03: Riconoscere cos'è l'IA in termini generali, distinguendo tra ciò che è e ciò che non è un sistema di IA. [IA-E]	A1 Novizio A2 Esploratore
Sicurezza	4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - CS4.1.01: Riconoscere l'importanza del proprio ruolo individuale nella protezione dei dispositivi digitali e dei loro contenuti. - CS4.1.02: Riconoscere che le azioni individuali e gli strumenti di sicurezza informatica interagiscono per contribuire a mantenere i dispositivi e i loro contenuti al sicuro.	A1 Novizio A2 Esploratore
Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare e affrontare i bisogni di competenze digitali	LIVELLO 1 - BASE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: [AI-I] CS5.3.01: Riconoscere che le tecnologie digitali possono supportare, ma non sostituire, la creatività umana. [AI-I] - CS5.4.01: Riconoscere il valore dello sviluppo delle proprie competenze digitali e i vantaggi di cercare supporto per affrontare le esigenze di competenza digitale. [AI-I]	A1 Novizio A2 Esploratore

Sillabo (esempio di attività)

Di seguito si presenta un esempio di sillabo che prevede le competenze e i livelli di padronanza attesi (specificati nella tabella superiore) per i percorsi di lavoro con gli studenti B.E.S. o a rischio dispersione.

Questo sillabo è costruito sul principio dell'Universal Design for Learning (UDL), che mira a eliminare le barriere offrendo molteplici mezzi di rappresentazione, espressione e coinvolgimento.

Area di Competenza (DigComp 2.2)	Obiettivo Inclusivo Specifico	Base (Biennio 1 ^a -2 ^a Classe)	Intermedio (Triennio 3 ^a -4 ^a Classe)	Avanzato (Quinto Anno)
1. Informazione e Dati	Sostenere la comprensione, l'organizzazione e la selezione delle informazioni.	Accessibilità Testuale: Uso della sintesi vocale (Text-to-Speech) e strumenti di riassunto per facilitare la lettura e la comprensione.	Organizzazione Visiva: Creazione di mappe concettuali digitali (mind mapping software) per strutturare informazioni e processi creativi complessi.	Ricerca Assistita: Utilizzo di filtri di ricerca avanzati e archivi digitali accessibili per la documentazione autonoma di progetti artistici.
2. Comunicazione e Collaborazione	Promuovere l'espressione e l'interazione attraverso canali flessibili e compensativi.	Input Alternativo: Uso della dettatura vocale (Speech-to-Text) per comporre testi o prendere appunti, superando barriere di scrittura.	Collaborazione Asincrona: Partecipazione attiva a lavori di gruppo utilizzando strumenti di condivisione documentale che riducono l'ansia da prestazione orale.	Espressione Multimodale: Realizzazione di brevi video-narrazioni o podcast come mezzo alternativo per presentare il progetto e il percorso artistico.
3. Creazione di Contenuti	Offrire metodi alternativi e compensativi per l'espressione artistica e la documentazione del lavoro.	Disegno Assistito: Uso di strumenti di grafica vettoriale base (forme, livelli) o tablet grafici per facilitare il controllo motorio nella fase progettuale.	Modellazione 3D Accessibile: Utilizzo di software di modellazione 3D semplificati per visualizzare e prototipare idee, supportando la comprensione spaziale.	Arte Interattiva Semplice: Sperimentazione di linguaggi di coding visuale (es. Scratch, Processing base) per creare arte generativa o interattiva con approccio ludico e sperimentale.
4. Sicurezza	Garantire il benessere digitale e la protezione da rischi che portano all'isolamento o all'abbandono.	Netiquette e Rispetto: Consapevolezza dei rischi di cyberbullismo e conoscenza degli strumenti per segnalare o bloccare interazioni dannose.	Tutela Personale: Gestione responsabile delle proprie credenziali e della privacy in contesti di condivisione artistica (es. social media, gallerie online).	Uso Etico e Bilanciato: Sviluppo di una consapevolezza critica sui tempi di utilizzo dello schermo e sui meccanismi di manipolazione online, come antidoto all'isolamento.

5. Risoluzione di Problemi	Sviluppare l'autonomia nell'affrontare sfide tecniche e nell'ottimizzare il proprio apprendimento.	Supporto Esterno: Saper identificare e utilizzare risorse di aiuto (tutorial, FAQ, help desk) per risolvere problemi tecnici basilari sul proprio dispositivo.	Personalizzazione: Saper adattare e configurare il proprio ambiente di apprendimento (es. impostazioni di accessibilità, scorciatoie, ottimizzazione del layout).	Strategia di Studio/Lavoro: Saper selezionare e combinare gli strumenti digitali più efficaci per affrontare un compito complesso (es. usare l'OCR per un testo, la mappa concettuale per studiarlo, e la dettatura vocale per riassumerlo).
----------------------------	--	--	---	--

5. Macroaree e percorsi di lavoro P.N.S.D.

L'istituto si pone l'obiettivo, nel triennio 2025-2028, di perseguire i percorsi e le priorità in ambito digitale previsti dal nuovo Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) all'interno delle macroaree definite:

Finalità	Macroaree	Percorsi di lavoro
	Didattiche	1. Didattica ibrida/on life; 2. Intelligenza artificiale; 3. Ecosistemi di apprendimento; 4. Risorse digitali aperte.
	Gestione dell'innovazione	1. Intelligenza artificiale; 2. Comunità per l'innovazione; 3. Benessere digitale; 4. Curricolo digitale; 5. Ecosistemi di apprendimento; 6. Scuola lavoro; 7. Alleanza territoriale;
	Azioni di sistema	1. Programmazione; 2. Accompagnamento; 3. Narrazione; 4. Monitoraggio e aggiornamento.
Priorità		
Didattiche • Utilizzare il digitale per migliorare la comunicazione organizzativa, la collaborazione didattica, le pratiche riflessive e la crescita professionale. • Selezionare, elaborare e gestire risorse e contenuti digitali funzionali alla didattica. • Adottare didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. • Servirsi delle tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa. • Approntare un documento propedeutico all'attualizzazione del PNSD. • Valorizzare le potenzialità degli studenti attraverso l'inclusione e personalizzazione degli apprendimenti. • Costruire e consolidare le competenze digitali di docenti e studenti.		

- Costruire una community scolastica per l'innovazione.
- Costituire un benessere digitale diffuso a tutti i livelli dell'Istituto.
- Costruire un sistema digitale di monitoraggio e aggiornamento che supporti le azioni progettuali e la stesura di documenti strategici.
- Creare una narrazione didattica fondata su metodologie innovative, connettività e tecnologie digitali.

Gestione dell'innovazione

- Integrare il digitale nella visione educativa e nel modello organizzativo e gestionale della scuola.
- Favorire didattiche attive che integrino strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.
- Sostenere pratiche di valutazione formativa che riconoscano anche l'apprendimento non-formale ed informale.
- Modificare, reinterpretare e aggiornare il curriculum per tenere conto delle potenzialità pedagogiche del digitale.
- Attivare reti e alleanze per favorire una cultura di collaborazione e comunicazione.
- Realizzare ambienti che rispecchino le caratteristiche dell'apprendimento nell'era digitale e siano in linea con le attività didattiche che si intendono realizzare.

Azioni di sistema

- Stimolare, sostenere, disseminare e condividere l'innovazione didattica, promuovendo l'utilizzo consapevole e inclusivo del digitale nel sistema scolastico italiano.
- Assicurare l'accesso alla didattica digitale da parte delle istituzioni scolastiche.
- Potenziare le competenze di docenti e studenti attraverso la trasformazione digitale della didattica.
- Promuovere l'utilizzo delle tecnologie digitali per la didattica.
- Supportare le istituzioni scolastiche nella realizzazione degli interventi per l'accesso al digitale.

Il momento di "autoriflessione" citato nella tabella dei *checkpoint* del PNSD può essere attivato per i docenti utilizzando lo strumento "SELFIE for Teachers" (consultabile all'indirizzo <https://education.ec.europa.eu/it/selfie-for-teachers>), elaborato dalla Commissione Europea e dedicato ai docenti del primo e secondo ciclo d'istruzione.

Per quanto riguarda gli studenti, è possibile creare dei percorsi di autoriflessione specifici utilizzando strumenti digitali sviluppati internamente dalla scuola e i cui risultati possono essere discussi e analizzati da tutti i nuclei di lavoro.

Di seguito, si declinano i percorsi di lavoro in termini di abilità, attività e livelli di competenze. Tali livelli di competenza sono desunti dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e dai framework internazionali DigComp 3.0 e DigCompEdu. La comunità docente si pone l'obiettivo di conseguire tali competenze attraverso la progettazione di interventi mirati nella didattica curricolare e tramite azioni di sensibilizzazione e animazione digitale rivolte all'intera comunità scolastica.

Percorso lavorativo: "Didattiche"	abilità e attori principali
Didattica ibrida/on life	Docenti pionieri e Studenti: • Saper utilizzare le tecniche di tinkering/making - robotica- internet of things; • saper utilizzare gli strumenti STEAM; • saper utilizzare gli strumenti comunicativi dello storytelling (web radio- podcast- videomaking, ecc.); • saper utilizzare il gaming per la scuola come metodologia di studi e didattica; • saper utilizzare il microlearning; • saper utilizzare la didattica digitale delle lingue.
Attività: • didattiche innovative improntate all'approccio on life e strumenti digitali integrati nell'azione didattica.	

• didattica STEAM • storytelling (web radio- podcast- videomaking, ecc.) • gaming per la scuola • microlearning • didattica digitale delle lingue					
Strumenti: • App Google Workspace; • app per l'azione di gamification; • app e strumenti per realizzare un podcast.					
Metodologie didattiche: • E-Learning; • ricerca azione; • cooperative learning; • BYOD (offline).					
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28					
Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
Intelligenza artificiale			abilità e attori principali		
			Docenti pionieri e Studenti: • Sa come formulare le richieste per ottenere il risultato desiderato quando interagisce con agenti conversazionali o smart speaker (ad esempio Siri, Alexa, Cortana, Google Assistant), ad esempio comprendendo che, affinché il sistema sia in grado di rispondere come richiesto, la richiesta deve essere non ambigua e pronunciata chiaramente in modo che il sistema possa rispondere.; • Al saper utilizzare le tecniche avanzate come il machine learning e il deep learning, interagire con i sistemi di IA.		
Attività: • realizzare Storie multimediali; • realizzare elaborati multimediali; • realizzare un'azione di Storytelling; • realizzare oggetti didattici multimediali; • produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte; • realizzazione di un Podcast tematico; • realizzare una Infografica.					
Strumenti: • app Google Workspace - Notebook LM; • app Google Gemini - Chat gpt;					

• app IA per realizzare artefatti digitali visuali					
Metodologie didattiche: • interdisciplinarietà; • circle time; • role playing; • cooperative learning; • peer education; • classe capovolta (flipped classroom); • didattica laboratoriale. • BYOD					
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28					
Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
Ecosistemi di apprendimento			abilità e attori principali		
			Docenti pionieri e Studenti: • saper utilizzare la eXtended Reality (metaverso/eduverso/realtà virtuale/realtà aumentata/realtà mista); • saper utilizzare gli ambienti di apprendimento con realtà immersiva, aumentata e mista; • saper utilizzare la metodologia BYOD.		
Attività: • realizzare Storie multimediali con realtà aumentata, mista e immersiva; • realizzare oggetti grafico didattici fruibili nell’eduverso/realtà virtuale; • realizzare uno Storytelling in realtà aumentata; • realizzare azioni didattiche mediante il BYOD; • produzione immagini ed opere d’arte virtuali; • realizzare uno spazio di apprendimento modulare per la didattica digitale.					
Strumenti: • app Google Workspace; • app IA Google Gemini - Chat gpt; • app IA per realizzare artefatti digitali visuali • app per realtà aumentata come Thinglink • app realtà immersiva come Delightex, Spatial etc.					
Metodologie didattiche: • Interdisciplinarietà; • circle time;					

- role playing;
- cooperative learning;
- peer education;
- classe capovolta (flipped classroom);
- didattica laboratoriale.
- BYOD

Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28

Primo Biennio

Secondo Biennio

Monoennio conclusivo

Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu

A1
Novizio

A2
Esploratore

B1
Sperimentatore

B2
Esperto

C1
Leader

C2
Pioniere

Risorse digitali aperte

abilità e attori principali

Docenti pionieri e Studenti:

- Saper utilizzare le Open Educational Resources;

Attività:

- realizzare contenuti didattici;
- realizzare corsi completi, moduli, unità didattiche, collezioni e pubblicazioni;
- realizzare oggetti grafico didattici fruibili nell'eduardo/realità virtuale;
- realizzare uno Storytelling in realtà aumentata;
- realizzare azioni didattiche mediante il BYOD;
- produzione immagini ed opere d'arte virtuali;
- realizzare uno spazio di apprendimento modulare per la didattica digitale.

Strumenti:

- software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti;
- strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online.

Metodologie didattiche:

- Interdisciplinarietà;
- role playing;
- cooperative learning;
- classe capovolta (flipped classroom);
- didattica laboratoriale;
- BYOD (offline).

Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28

Primo Biennio

Secondo Biennio

Monoennio conclusivo

Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu

A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
---------------	-------------------	----------------------	---------------	--------------	----------------

Percorso lavorativo: "Gestione dell'innovazione"		abilità e attori principali	
Comunità per l'innovazione		Dirigente - A.D. - Team Digitale - Docenti Pionieri Saper raccogliere, sistematizzare, condividere e promuovere esperienze e iniziative di innovazione educativa e didattica.	
Attività: - realizzare attività di <i>repository</i>; - realizzare attività di progettazione con la comunità docente; - saper individuare e promuovere esperienze e iniziative di innovazione educativa e didattica.			
Strumenti: - software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti; - strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online; - strumenti per realizzare attività di repository.			
Metodologie didattiche: - interdisciplinarietà; - role playing; - cooperative learning; - classe capovolta (flipped classroom); - didattica laboratoriale.			
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28			
Intelligenza artificiale		abilità e attori principali	
		Dirigente - AA.AA. - Docenti : - Saper utilizzare in modo etico, consapevole ed efficace i dati amministrativi, le risorse didattiche e le informazioni relative ai processi di apprendimento. - saper utilizzare la IA come risorsa di semplificazione nei processi e la gestione automatizzata delle procedure e delle informazioni.	
Attività: - realizzare dei database mediante la IA; - realizzare e gestire le procedure didattiche mediante l'utilizzo della IA; - utilizzare la IA per semplificare e alleggerire i processi amministrativi e di apprendimento.			
Strumenti: Software machine learning (IA) per la produzione e gestione dei processi di apprendimento;			
Metodologie didattiche: - interdisciplinarietà; - cooperative learning; - classe capovolta (flipped classroom);			

• didattica laboratoriale.					
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28					
Benessere digitale			abilità e attori principali		
			A.D., Team Digitale, Docenti, Studenti • Veicolare le linee di E-policy dell’istituto; • creare dei percorsi di Media Literacy; • utilizzare il lessico digitale familiare.		
Attività: • realizzare delle attività di informazione e <i>debate</i> nella comunità studentesca al fine di utilizzare in maniera corretta e consapevole gli strumenti e i software didattici che l’Istituto mette a disposizione dell’utenza. • realizzare delle attività di informazione e formazione con la comunità studentesca e docente sull’alfabetizzazione mediatica;					
Strumenti: • software per la gestione dei processi di apprendimento in ecosistemi di insegnamento e apprendimento multipli; • dotazioni in essere all’aula; • Digital publish pubblicabili sul sito web istituzionale.					
Metodologie didattiche: • interdisciplinarietà; • cooperative learning; • classe capovolta (flipped classroom); • didattica laboratoriale. • BYOD • E-Learning					
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28					
Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livello atteso di competenza previsto nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
Curricolo Digitale			abilità e attori principali		
			Docenti: • saper realizzazione di un curriculum digitale inteso come percorso didattico; • saper applicare il curriculum digitale per sviluppare competenze digitali; • saper progettare un curriculum digitale necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione), con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare,		

		declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo; teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche, scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.			
Attività: - costruire il curricolo digitale che rispecchi le reali esigenze della scuola con le seguenti caratteristiche: verticale, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione; - applicare il curricolo digitale verticalmente nelle classi durante la didattica quotidiana;					
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28					
Scuola lavoro		abilità e attori principali			
		Docenti: - saper costruire competenze digitali aderenti agli ambiti professionali pertinenti agli indirizzi di studio attraverso i percorsi PCTO. Studenti: - saper utilizzare tecnologie digitali nell'ambito del PCTO.			
Attività: - realizzare dei percorsi didattici mediante U.d.A. volte allo sviluppo di competenze digitali in ambito professionale. - realizzare dei prodotti attraverso dei percorsi digitali finalizzati alla costruzione di un portfolio di indirizzo e d'Istituto.					
Strumenti: - software per la gestione dei processi di apprendimento in ecosistemi di insegnamento e apprendimento multipli digitali; - dotazioni in essere all'aula; - strumenti e app per la produzione e fruizione di contenuti in AR/VR - mixed reality; - software IA; - Software e strumenti professionalizzanti pertinenti all'indirizzo di studio.					
Metodologie didattiche: - interdisciplinarietà; - cooperative learning; - classe capovolta (flipped classroom); - didattica laboratoriale; - BYOD (offline); - E-Learning.					
Primo Biennio		Secondo Biennio		Monoennio conclusivo	
Livelli attesi di competenza previsti nel DigComp Edu					
A1 Novizio	A2 Esploratore	B1 Sperimentatore	B2 Esperto	C1 Leader	C2 Pioniere
Alleanze territoriali			abilità e attori principali		

	Docenti: - saper ricercare e creare patti educativi territoriali con reti di scuole e centri di competenza - saper gestire e organizzare azioni di visiting e di contaminazione tra scuole, I.T.S., realtà Universitarie. Studenti: - saper organizzare e gestire progetti con reti di scuola, enti territoriali o aziende provinciali, regionali etc.
Attività:	- costruire patti educativi con enti territoriali, reti di scuola, realtà aziendali; - progettare e realizzare azioni di visiting e di contaminazione tra scuole, docenti, centri di competenza, aziende; - gestire progetti attività di <i>repository</i> con reti di scuole ed enti, attraverso tecnologie digitali.
Strumenti:	- software per la gestione dei processi di apprendimento in ecosistemi di insegnamento e apprendimento multipli; - dotazioni tecnologiche in essere all'Istituto; - strumenti e app per la produzione e fruizione di contenuti in AR/VR - mixed reality; - software IA.
Metodologie didattiche:	- interdisciplinarietà; - cooperative learning; - classe capovolta (flipped classroom); - didattica laboratoriale; - BYOD (offline); - e-Learning; - peer tutoring.

Percorso lavorativo: "Azioni di sistema"	abilità e attori principali
Programmazione	Amministrazione e Docenti: - saper costruire e amministrare degli ecosistemi per l'apprendimento digitale - saper realizzare una struttura di analisi dati basata sul learning Analytics e Data Management; "Con Learning Analytics ci si riferisce alla misurazione, alla raccolta, all'analisi e alla presentazione dei dati sugli studenti e sui loro contesti, ai fini della comprensione e dell'ottimizzazione dell'apprendimento e degli ambienti in cui ha luogo."
Attività:	- costruire e gestire economicamente ecosistemi per l'apprendimento; - progettare attività di raccolta, analisi e visualizzazione dati in ambito amministrativo e didattico.
Accompagnamento	abilità e attori principali Amministrazione - Dirigente - <i>Middle Management</i> - Docenti - ATA: saper creare una comunità per l'innovazione che coinvolga le Equipe formative territoriali - EFT, i referenti PNSD presso gli Uffici Scolastici Regionali e le scuole come hub territoriali).

	- saper realizzare attività di repository di contenuti multimediali fruibili agli <i>stakeholders</i> interni ed esterni alla scuola; - saper realizzare un piano di formazione digitale integrato al piano di formazione dell'istituto per l'accrescimento delle competenze digitali della comunità docente; - saper realizzare un sistema di sostenibilità ambientale delle soluzioni tecnologiche (certificazioni di sostenibilità ambientale delle strumentazioni, smaltimento sicuro, corretta gestione del ciclo di vita dei device).
Attività: - gestire i rapporti con le EFT, i referenti PNSD e gli uffici territoriali, al fine di organizzare corsi, seminari e tavole rotonde di discussione realizzare attività di repository interconnesse per la gestione, l'analisi e lo sviluppi dei bisogni formativi delle comunità scolastica; - realizzare dei database delle apparecchiature tecnologiche in essere all'Istituto che evidenziano le certificazioni di sostenibilità ambientale, le specifiche di smaltimento sicuro e la gestione del ciclo di vita dei device.	
Narrazione	abilità e attori principali
	Animatore Digitale e Team per l'Innovazione Digitale: saper promuovere e diffondere i percorsi che l'istituto sta percorrendo;
Attività: - realizzare delle azioni di animazione, disseminazione e formazione digitale orientate alla comunità docente e studenti; - realizzare dei canali di supporto per i docenti sulle metodologie innovative e sull'utilizzo delle tecnologie digitali che la scuola ha acquistato.	
Percorsi attivati durante gli aa.ss 25-28	
Monitoraggio e aggiornamento	abilità e attori principali
	Animatore Digitale e Team per l'Innovazione Digitale: - saper costituire un osservatorio digitale al fine di aggiornare ed eventualmente riorientare il piano d'intervento e il curriculum digitale; - saper realizzare dei sistemi di monitoraggio efficaci.
Attività: - realizzare dei modelli di rilevazione per controllare l'impatto del curriculum sulla comunità scolastica; - realizzare dei modelli di analisi dei dati al fine di aggiornare e ridefinire i piani di intervento; - realizzare dei modelli di analisi dei dati al fine di approntare azioni di animazione nel comparto digitale per la comunità scolastica; - creare un gruppo di lavoro dedicato al PNSD che includa non solo l'A.D. e il Team Digitale, ma anche le FF.SS. e i coordinatori di dipartimento.	

6. Indicatori di impatto

Gli indicatori di impatto rappresentano lo strumento essenziale per valutare non solo se il Curriculum Digitale è stato implementato, ma se ha generato un cambiamento profondo e sostenibile all'interno della comunità scolastica e nel futuro professionale degli studenti.

Questi indicatori sono fondamentali per il Liceo Artistico poiché misurano il successo della nostra missione strategica: creare un ponte duraturo tra la tradizione artistica e le competenze richieste dal mercato *Creative Tech*.

		Carente	Base	Intermedio	Avanzato
Efficacia	Efficacia delle azioni di informazione e formazione in ambito digitale attivate dall'Istituto per la comunità scolastica.				
Efficienza	Efficienza della formazione e delle attrezzature di lavoro messe a disposizione per lo sviluppo di linee didattiche ed educative.				
Qualità	Qualità degli spazi, delle attrezzature e dei processi di lavoro.				
Domanda	La disponibilità dei percorsi di formazione e dei posti nei corsi in ambito digitale dell'istituto sono sufficienti?				

7. Linee Guida del MIM sull'utilizzo dell' Intelligenza Artificiale (IA) a Scuola

Le "Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche" (pubblicate dal MIM nell'agosto 2025) forniscono un quadro di riferimento essenziale per un uso consapevole, etico e responsabile degli strumenti di IA in ambito educativo.

Il documento è da considerarsi un elemento strategico per la ristrutturazione del Curricolo Digitale d'Istituto, dato che la nuova versione del framework europeo DigComp 3.0 integra in maniera trasversale l'IA nella definizione delle competenze fondamentali del cittadino digitale.

I. Principi Fondamentali

Le linee guida si basano su due pilastri etici:

Principi Etici e di Equità: L'IA deve agire per promuovere l'equità, garantendo a tutti pari opportunità e accesso ai benefici della tecnologia. I processi devono essere trasparenti e imparziali.

Trasparenza nell'Uso: L'utilizzo dell'IA in un compito assegnato deve essere esplicitamente dichiarato. Ad esempio: "Ho utilizzato [nome dello strumento] per [descrivere l'azione specifica]".

II. L'IA come Strumento Didattico

L'utilizzo dell'IA è incoraggiato come strumento di supporto per:

Generare idee e spunti iniziali.

Stimolare la creatività degli studenti.

Migliorare la comprensione di concetti complessi.

III. Ruolo e Responsabilità della Scuola (Deployer)

Le istituzioni scolastiche, in quanto utilizzatrici dei sistemi di IA, sono designate come "Deployer" e devono:

Garantire la Conformità: Assicurare che l'utilizzo sia conforme alle indicazioni e alle specifiche fornite dal produttore/fornitore.

Monitorare il Sistema: Eseguire il monitoraggio continuo del sistema con personale adeguatamente formato.

Valutare l'Impatto: Eseguire una valutazione dell'impatto sui diritti fondamentali di studenti e personale.

IV. Divieti e Tutela dei Dati

Divieti: È vietato copiare integralmente testi generati dall'IA presentandoli come produzione personale senza citare la fonte o utilizzare l'IA in modo disonesto (ad esempio, per aggirare la verifica degli apprendimenti).

Tutela dei Dati: Viene richiamata la stretta osservanza del GDPR (General Data Protection Regulation). È obbligatorio stabilire accordi chiari con i fornitori per la protezione e la gestione dei dati personali.

8. Conclusioni

La struttura del curriculum verticale digitale e le relative competenze, come dimostrato, sono dunque flessibili e adattabili alle singole classi del primo, del secondo biennio e del monoennio conclusivo anche in relazione all'indirizzo scelto dallo studente.

Di seguito alcuni esempi di come il curriculum digitale possa essere adattato alle singole classi.

1. Nel primo biennio le competenze digitali possono essere sviluppate attraverso attività di esplorazione e sperimentazione che consentano agli studenti di acquisire le basi della tecnologia digitale;
2. Nel secondo biennio le competenze digitali possono essere approfondite attraverso attività di progettazione e realizzazione che consentano agli studenti di applicare le conoscenze e le abilità acquisite in contesti concreti;
3. Nel monoennio conclusivo le competenze digitali possono essere ulteriormente sviluppate attraverso attività di approfondimento e specializzazione che consentano agli studenti di acquisire le competenze necessarie per il mondo del lavoro.

I percorsi didattici del PNSD integreranno le lezioni strutturate sulle competenze e sui livelli del *framework* DigComp 2.2., realizzando un potenziamento (*empowerment*) della didattica disciplinare, che evolverà da un approccio tradizionale a uno digitale in un'ottica pienamente inclusiva.

La flessibilità del curriculum digitale consente alle istituzioni scolastiche di adattare quest'ultimo alle esigenze specifiche di studenti, docenti e del personale in formazione, al fine di stabilire collegamenti con le strutture del territorio. In questo modo, il curriculum digitale può contribuire a garantire a tutta la comunità scolastica le competenze digitali necessarie per supportare il proprio successo scolastico e professionale.

9. Bibliografia e sitografia

https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

<https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/digital-education/action-plan>

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu>

https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf

<https://scuoladigitale.istruzione.it/>

<https://www.curricolidigitali.it/>

https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694