

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Il Curricolo Digitale d'Istituto definisce le competenze digitali che il Liceo Capece intende sviluppare in tutti gli indirizzi di studio. Esso integra le competenze digitali nella didattica ordinaria, nei progetti interdisciplinari, nell'educazione civica, nelle attività laboratoriali, nella Formazione Scuola Lavoro e nei percorsi di orientamento. Il documento assume come riferimento il quadro europeo DigComp 3.0 e promuove un uso delle tecnologie digitale consapevole, critico, sicuro, inclusivo e rispettoso della dignità e dei diritti delle persone.

Gli strumenti e gli esempi indicati hanno funzione esemplificativa e non prescrittiva. L'uso di una piattaforma o di un'applicazione è sempre subordinato alle decisioni dell'Istituto, alla disponibilità delle licenze, alla sicurezza, alla protezione dei dati personali, all'accessibilità e alla coerenza con l'attività didattica.

Art. 1 – Finalità

Il Curricolo Digitale mira a consentire agli studenti di:

- ricercare, selezionare, verificare, organizzare e utilizzare informazioni digitali;
- comunicare e collaborare attraverso strumenti digitali in modo corretto e responsabile;
- creare, modificare e condividere contenuti digitali;
- proteggere dispositivi, dati personali, identità e reputazione digitale;
- utilizzare le tecnologie in modo equilibrato e rispettoso del benessere personale e altrui;
- riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie e adottare pratiche di sostenibilità digitale;
- risolvere problemi mediante strumenti digitali e sviluppare pensiero computazionale;
- comprendere il funzionamento, le potenzialità e i limiti dell'intelligenza artificiale;
- sviluppare capacità di verifica delle fonti, contrasto alla disinformazione e partecipazione consapevole alla vita democratica;
- trasferire le competenze digitali allo studio, all'università, alla Formazione Scuola Lavoro e alla vita sociale.

Art. 2 – Principi metodologici

L'integrazione del digitale nella didattica avviene secondo i seguenti principi:

- centralità della persona e del rapporto educativo;
- prevalenza del giudizio professionale del docente;
- equilibrio tra attività digitali e attività non digitali;
- inclusione e accessibilità;
- gradualità e progressione delle competenze;
- verifica dell'affidabilità delle informazioni;
- tutela della privacy e della sicurezza informatica;
- rispetto del diritto d'autore e delle licenze;
- trasparenza nell'uso di strumenti digitali e di IA;
- responsabilità individuale e collaborazione;
- sostenibilità ambientale e sobrietà digitale.

Le tecnologie non sostituiscono l'insegnamento, lo studio autonomo, la relazione educativa, la valutazione professionale o il pensiero critico. Sono utilizzate quando migliorano effettivamente l'apprendimento o consentono di raggiungere obiettivi difficilmente conseguibili con strumenti tradizionali.

Art. 3 – Aree di competenza digitale

Il Curricolo è organizzato in cinque aree.

3.1 Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni

Lo studente impara a:

- formulare parole chiave e strategie di ricerca;
- utilizzare motori di ricerca, biblioteche digitali, archivi e portali disciplinari;
- distinguere fonti primarie, secondarie, istituzionali, scientifiche e divulgative;

- verificare autore, data, provenienza, scopo e attendibilità di una fonte;
- confrontare informazioni provenienti da fonti diverse;
- riconoscere bias, manipolazioni, contenuti falsi o decontestualizzati;
- organizzare, archiviare, recuperare e sottoporre a backup i materiali digitali;
- citare correttamente le fonti utilizzate.

3.2 Comunicazione e collaborazione

Lo studente impara a:

- utilizzare account e piattaforme istituzionali;
- comunicare attraverso posta elettronica, classi virtuali, videoconferenze e strumenti collaborativi;
- scegliere il canale più adatto al contesto;
- rispettare le regole della comunicazione digitale e della netiquette;
- collaborare alla produzione di documenti, mappe, presentazioni e progetti;
- attribuire correttamente il contributo proprio e altrui;
- gestire l'identità digitale e la reputazione online;
- esercitare la cittadinanza attraverso strumenti digitali in modo legale, rispettoso e responsabile.

3.3 Creazione di contenuti digitali

Lo studente impara a:

- produrre testi, presentazioni, infografiche, mappe, audio, podcast, video e libri digitali;
- integrare testo, immagini, dati, grafici, audio e video;
- utilizzare strumenti di editing e di progettazione;
- adattare il contenuto al destinatario, allo scopo e al mezzo;
- applicare le regole sul diritto d'autore e sulle licenze Creative Commons;
- indicare le fonti e distinguere contenuti propri, rielaborati, concessi in licenza o generati con IA;
- sviluppare semplici programmi, algoritmi e procedure di debugging.

3.4 Sicurezza, benessere e uso responsabile

Lo studente impara a:

- utilizzare password robuste e autenticazione sicura;
- effettuare il logout e proteggere gli account;
- riconoscere phishing, malware, profili falsi e tentativi di manipolazione;
- gestire le impostazioni di privacy;
- evitare la diffusione di dati personali, immagini o registrazioni senza autorizzazione;
- riconoscere cyberbullismo, molestie, discriminazioni e contenuti dannosi;
- bilanciare attività online e offline;
- tutelare il benessere fisico, mentale e sociale;
- comprendere il consumo energetico e l'impatto ambientale dei dispositivi, del cloud, dello streaming e dell'IA.

3.5 Identificazione e risoluzione dei problemi

Lo studente impara a:

- individuare problemi tecnici e chiedere assistenza in modo appropriato;
- scegliere lo strumento digitale più adatto allo scopo;
- utilizzare risorse online per approfondire o recuperare apprendimenti;
- analizzare dati e informazioni;
- progettare soluzioni digitali individualmente o in gruppo;
- utilizzare il pensiero computazionale;
- verificare i risultati prodotti dagli strumenti digitali e correggere gli errori.

Art. 4 – Progressione per periodi di studio

4.1 Primo biennio

Nel primo biennio lo studente raggiunge, in relazione alle attività svolte, un livello di base o intermedio e impara a:

- effettuare ricerche guidate con parole chiave;
- riconoscere le principali differenze tra fonte affidabile e fonte non verificata;
- organizzare file e cartelle e utilizzare le piattaforme scolastiche;
- comunicare online rispettando regole di cortesia e sicurezza;
- creare presentazioni, mappe, infografiche e semplici prodotti multimediali;
- usare password sicure e proteggere i dati personali;

- riconoscere i principali rischi digitali;
- comprendere i segnali di un uso eccessivo dei dispositivi;
- utilizzare strumenti digitali per problemi semplici e ben definiti;
- acquisire una prima consapevolezza dell'IA, dei suoi errori e dei suoi limiti.

4.2 Secondo biennio

Nel secondo biennio lo studente sviluppa un livello intermedio o avanzato e impara a:

- valutare criticamente fonti diverse;
- applicare strategie di verifica incrociata e fact-checking;
- collaborare alla produzione di contenuti complessi;
- gestire progetti digitali e distribuire i compiti;
- creare podcast, video-documentari, infografiche, mappe e prodotti interattivi;
- applicare copyright e licenze;
- proteggere dati e identità digitale in contesti complessi;
- riconoscere bias, deepfake e disinformazione;
- utilizzare strumenti digitali per l'analisi dei dati e la risoluzione di problemi;
- valutare criticamente contenuti prodotti o assistiti dall'IA;
- collegare competenze digitali, educazione civica e Formazione Scuola Lavoro.

4.3 Quinto anno

Nel quinto anno lo studente raggiunge un livello avanzato o altamente avanzato e impara a:

- selezionare autonomamente fonti attendibili e documentare il percorso di ricerca;
- produrre contenuti digitali destinati a un pubblico reale o istituzionale;
- gestire progetti collaborativi complessi;
- tutelare dati, privacy, identità e reputazione in contesti professionali;
- valutare le conseguenze sociali, giuridiche, economiche ed etiche delle tecnologie;
- analizzare l'impatto ambientale di cloud, streaming e IA generativa;
- sviluppare soluzioni digitali originali;
- utilizzare strumenti di programmazione, analisi e simulazione secondo gli obiettivi del percorso;
- riconoscere l'autonomia e i limiti dei sistemi di IA;
- argomentare in modo documentato sulle opportunità e sui rischi della trasformazione digitale.

Art. 5 – Applicazione nei diversi indirizzi

5.1 Liceo Classico

Le competenze digitali sono sviluppate attraverso:

- ricerca e analisi di fonti classiche digitali;
- confronto tra testi originali, traduzioni e commenti;
- utilizzo di biblioteche e archivi digitali;
- edizioni digitali, mappe storiche e strumenti di analisi testuale;
- prodotti di divulgazione umanistica;
- riflessione sui limiti degli strumenti automatici nella traduzione e nell'interpretazione.

5.2 Liceo Scientifico e Liceo Scientifico Sportivo

Le competenze digitali sono sviluppate attraverso:

- calcolo scientifico e statistico;
- analisi e visualizzazione di dati;
- simulazioni e modelli;
- programmazione e debugging;
- analisi di dati fisici, biologici e sportivi;
- uso consapevole di strumenti predittivi e di IA;
- valutazione dell'attendibilità dei dati e dei risultati.

5.3 Liceo Linguistico Esabac e Liceo Linguistico Internazionale ad opzione spagnola

Le competenze digitali sono sviluppate attraverso:

- comunicazione e collaborazione interculturale;
- ricerca di fonti autentiche nelle lingue studiate;
- produzione di podcast, video e presentazioni multilingue;
- utilizzo critico di traduttori automatici e chatbot;
- analisi dei limiti culturali e linguistici dei sistemi di IA;

- progetti di mobilità, scambio e cooperazione internazionale.

Art. 6 – Intelligenza artificiale nel curriculum

- L'Istituto promuove un approccio antropocentrico all'intelligenza artificiale, orientato alla responsabilità, alla trasparenza, alla sicurezza, alla non discriminazione e alla tutela dei diritti fondamentali.
- L'IA è integrata trasversalmente nelle attività di ricerca, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, benessere e risoluzione dei problemi. Non costituisce necessariamente una disciplina autonoma.

Gli studenti sono guidati a comprendere:

- che cosa è un sistema di IA;
- come vengono prodotti input e output;
- la differenza tra contenuto generato, assistito e autonomamente prodotto;
- il rischio di errori, allucinazioni, bias e risultati non verificati;
- le implicazioni per privacy, copyright, lavoro, ambiente, democrazia e relazioni sociali;
- la necessità della supervisione e della responsabilità umana.
- Gli strumenti di IA possono essere utilizzati solo per finalità didattiche e nei limiti indicati dal docente, dall'Istituto e dalla normativa applicabile.
- È vietato inserire in sistemi non autorizzati dati personali, dati sanitari, valutazioni, elaborati identificabili, immagini, audio, video, informazioni su disabilità o bisogni educativi speciali e qualsiasi informazione riservata riferita a studenti, famiglie o personale.
- Nelle verifiche il docente comunica preventivamente se l'uso dell'IA è vietato, consentito con limiti o ammesso come supporto dichiarato. La prestazione deve rimanere verificabile e riconducibile allo studente.
- L'uso non autorizzato dell'IA nelle prove, la presentazione come proprio di un elaborato prevalentemente generato da IA o la diffusione di contenuti falsificati, offensivi o lesivi della dignità altrui sono valutati secondo il Regolamento di disciplina.
- Nessun sistema di IA sostituisce il docente nella valutazione, nella formulazione dei giudizi, nelle decisioni disciplinari o nelle scelte educative. Gli output dell'IA non costituiscono fonti ufficiali e devono essere verificati.
- È vietato utilizzare sistemi di IA per profilare gli studenti, inferire emozioni, attribuire punteggi sociali, classificare gli studenti sulla base di caratteristiche personali o adottare decisioni automatizzate con effetti educativi o disciplinari.
- I sistemi utilizzati per valutare risultati dell'apprendimento, determinare accesso o assegnazione a percorsi educativi o monitorare comportamenti durante le prove rientrano nell'ambito dei sistemi ad alto rischio individuati dalla disciplina europea. L'Istituto non li utilizza senza preventiva verifica giuridica, organizzativa, tecnica e di protezione dei dati.
- I contenuti sintetici o manipolati con IA sono indicati o resi riconoscibili quando richiesto dalla normativa o dalle regole dell'attività. Deepfake e contenuti lesivi della dignità sono vietati.
- L'Istituto promuove la formazione del personale e l'alfabetizzazione degli studenti in materia di IA, anche attraverso attività interdisciplinari e di educazione civica.

Art. 7 – Strumenti digitali esemplificativi

Gli strumenti indicati sono selezionati dal docente o dall'Istituto sulla base della finalità didattica, della sicurezza, dell'accessibilità e delle condizioni di utilizzo.

Ricerca e fonti

Perseus Project, Treccani online, Google Scholar, Europeana, Biblioteca Digitale Italiana, Cervantes Virtual, JSTOR, PubMed, British National Corpus, Deutsche Welle Learn German, TV5MONDE Apprendre le français, Rai Scuola, portali istituzionali e archivi digitali.

Collaborazione e comunicazione

Google Classroom, Google Workspace, Microsoft Teams, WeSchool, Google Meet, Zoom, Google Docs, Padlet, Miro, Coggle, MindMeister, Wakelet, Padlet e strumenti analoghi autorizzati.

Creazione di contenuti

Google Slides, Microsoft PowerPoint, Prezi, Canva, Book Creator, Storybird, Adobe Creative Cloud, DaVinci Resolve, Kdenlive, iMovie, CapCut, InShot, Audacity, GarageBand, Blender, ThingLink, WordPress, Blogger, Sigil e strumenti analoghi autorizzati.

Programmazione e analisi

Scratch, Code.org, App Inventor, Thunkable, Python, Java, C++, Swift, fogli di calcolo, strumenti di visualizzazione dati e ambienti di simulazione.

Sicurezza e cittadinanza digitale

Strumenti di gestione delle password, impostazioni di privacy, strumenti di fact-checking, strumenti di verifica delle immagini, risorse della Polizia Postale, Generazioni Connesse e materiali di educazione alla cittadinanza digitale.

Art. 8 – Criteri di scelta degli strumenti

Prima di utilizzare una piattaforma o un'applicazione, il docente o il referente del progetto verifica, per quanto di competenza:

- finalità e adeguatezza didattica;
- età degli utenti e condizioni d'uso;
- accessibilità e inclusione;
- trattamento dei dati personali;
- localizzazione e conservazione dei dati;
- necessità di account o registrazione;
- presenza di pubblicità o profilazione;
- interoperabilità e possibilità di esportare i materiali;
- licenza, costi e durata del servizio;
- sicurezza e affidabilità;
- rispetto del diritto d'autore;
- presenza di funzionalità di IA e relativo livello di rischio.

L'inserimento di uno strumento nel presente documento non equivale a una sua autorizzazione automatica. L'Istituto può sostituire, sospendere o limitare l'utilizzo di un servizio.

Art. 9 – Valutazione delle competenze digitali

- Le competenze digitali sono valutate attraverso attività autentiche, prodotti digitali, osservazioni, rubriche, prove pratiche, progetti individuali e di gruppo, presentazioni, relazioni, attività di ricerca e lavori interdisciplinari.

La valutazione considera, secondo la natura dell'attività:

- comprensione e uso degli strumenti;
 - qualità e attendibilità delle informazioni;
 - capacità di selezione e organizzazione;
 - correttezza comunicativa;
 - collaborazione e rispetto dei ruoli;
 - creatività e capacità di risolvere problemi;
 - sicurezza, privacy e comportamento digitale;
 - corretto uso delle fonti e delle licenze;
 - trasparenza nell'uso di strumenti digitali e IA;
 - autonomia e capacità di riflessione critica.
- La valutazione non coincide con la sola abilità tecnica nell'uso di un'applicazione. Sono valutate soprattutto consapevolezza, autonomia, responsabilità, trasferibilità delle competenze e qualità del processo.
 - Nei lavori di gruppo il docente, ove possibile, integra la valutazione del prodotto con elementi individuali di partecipazione, esposizione, contributo e comprensione.
 - La valutazione di un prodotto realizzato con IA deve tenere conto delle istruzioni assegnate, della dichiarazione dell'uso dello strumento, della qualità della verifica e della rielaborazione personale.

Art. 10 – Inclusione e accessibilità

- Gli strumenti digitali sono scelti e adattati in modo da favorire la partecipazione degli studenti con disabilità, DSA e BES.
- Le attività sono coerenti con PEI, PDP e misure di personalizzazione previste dalla normativa.
- L'Istituto promuove il superamento del divario digitale mediante dispositivi, spazi, connessioni, materiali alternativi e supporto organizzativo, compatibilmente con le risorse disponibili.
- Nessuno studente deve essere penalizzato per la mancata disponibilità di un dispositivo personale quando l'attività richieda strumenti digitali non forniti o non accessibili tramite la scuola.

Art. 11 – Formazione del personale e monitoraggio

L'Istituto promuove la formazione dei docenti e del personale sull'uso delle piattaforme, sulla sicurezza, sulla privacy, sull'IA, sul DigComp 3.0 e sulle metodologie didattiche digitali.

La formazione può riguardare:

- Google Workspace e piattaforme istituzionali;
 - gestione degli account e della sicurezza;
 - progettazione di contenuti digitali;
 - inclusione e accessibilità;
 - IA e alfabetizzazione critica;
 - cybersicurezza e protezione dei dati;
 - valutazione digitale;
 - sostenibilità e benessere digitale.
- Il referente o il gruppo di lavoro per il digitale monitora periodicamente l'attuazione del Curricolo, raccoglie osservazioni dei Dipartimenti e propone aggiornamenti.
 - Il documento è aggiornato quando cambiano il quadro normativo, le piattaforme istituzionali, le esigenze formative o gli strumenti disponibili.

Art. 12 – Glossario essenziale

Algoritmo: insieme ordinato di istruzioni per risolvere un problema o svolgere un compito.

Bias: distorsione o tendenza che può influenzare la selezione, l'interpretazione o la presentazione delle informazioni.

Cloud: sistema di archiviazione o elaborazione di dati tramite infrastrutture accessibili in rete.

Copyright: disciplina dei diritti dell'autore sulle opere dell'ingegno.

Creative Commons: sistema di licenze che indica le condizioni con cui un'opera può essere utilizzata, modificata o condivisa.

Cyberbullismo: condotta realizzata mediante tecnologie digitali con finalità di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione o trattamento illecito di dati ai danni di minorenni.

Deepfake: contenuto audiovisivo o altro contenuto realistico generato o manipolato artificialmente in modo da rappresentare persone, eventi o dichiarazioni non autentici.

Fact-checking: verifica sistematica della veridicità, attendibilità e provenienza di un'informazione.

IA generativa: sistema di IA capace di generare testi, immagini, audio, video, codice o altri contenuti a partire da input dell'utente.

Identità digitale: insieme di dati, profili, attività e rappresentazioni associate a una persona negli ambienti digitali.

Netiquette: regole di correttezza, rispetto e adeguatezza nella comunicazione digitale.

Open source: software il cui codice e le cui condizioni di utilizzo consentono, secondo la relativa licenza, accesso, modifica o redistribuzione.

Privacy: tutela della persona e dei dati personali rispetto alla raccolta, all'uso, alla conservazione e alla diffusione delle informazioni.

Sistema di IA: sistema automatizzato che, con diversi livelli di autonomia, genera previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni a partire dagli input ricevuti.