LICEO SCIENTIFICO STATALE "C. CAVOUR"
I Municipio - Distretto IX - 00184 Roma via delle Carine,1 Tel. 06121122045
C.F.: 80253350583 C. M: RMPS060005 rmps060005@istruzione.it; rmps060005@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE DI ISTITUTO

Delibera del Collegio dei Docenti n. 62 del 19 ottobre 2026

PTOF 2025-28

Documento elaborato a partire dalla ricognizione interna delle pratiche digitali già presenti nei Dipartimenti disciplinari.

1. Premessa e finalità

Il Curricolo digitale verticale del Liceo Scientifico Cavour definisce un quadro comune e progressivo per lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti nell'arco del quinquennio. Il documento nasce dalla ricognizione delle pratiche didattiche effettivamente già presenti nell'Istituto e le organizza in una prospettiva verticale, leggibile e condivisa.

Il curricolo non introduce una disciplina aggiuntiva né prescrive l'impiego uniforme di specifiche applicazioni. Individua invece competenze, obiettivi di sviluppo ed evidenze osservabili che possono essere perseguiti nelle diverse discipline, secondo la loro specificità epistemologica e metodologica.

La progressione è costruita secondo un principio di crescente autonomia: dall'uso guidato e corretto degli ambienti digitali, alla collaborazione e alla produzione, fino alla ricerca autonoma, alla valutazione critica delle fonti e degli output digitali e all'impiego consapevole dell'intelligenza artificiale.

2. Quadro di riferimento

Il documento assume come riferimento metodologico il **DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework, Fifth Edition (2025)**, elaborato dal Joint Research Centre della Commissione europea. DigComp 3.0 mantiene una struttura articolata in cinque aree di competenza e integra trasversalmente la competenza relativa all'intelligenza artificiale, con particolare attenzione anche a cybersicurezza, diritti e responsabilità digitali, benessere, disinformazione e uso responsabile delle tecnologie.

Area	Ambito DigComp 3.0
1	Ricerca, valutazione e gestione dell'informazione
2	Comunicazione e collaborazione
3	Creazione di contenuti
4	Sicurezza, benessere e uso responsabile
5	Identificazione e soluzione dei problemi

Riferimento esterno: Commissione europea – Joint Research Centre, DigComp 3.0

3. Criteri di costruzione del curricolo

1. **Continuità verticale:** ogni annualità consolida le competenze precedenti e introduce richieste di maggiore autonomia e complessità.
2. **Trasversalità:** le competenze digitali sono sviluppate nelle discipline e nelle attività interdisciplinari, senza essere ricondotte a un unico insegnamento.
3. **Osservabilità:** gli obiettivi sono accompagnati da possibili evidenze o prodotti, così da rendere riconoscibile la competenza in situazione.
4. **Uso critico e responsabile:** ricerca, dati, collaborazione, produzione di contenuti, cittadinanza digitale e intelligenza artificiale sono affrontati con attenzione a fonti, privacy, copyright, benessere, sostenibilità ed etica.

4. Curricolo digitale verticale – articolazione per anno di corso

Nota di lettura. Gli strumenti sono indicativi e derivano dalla ricognizione interna; non costituiscono un repertorio obbligatorio. Le evidenze/prodotti sono esempi attraverso cui le competenze possono essere osservate nelle diverse discipline.

I ANNO — USARE Orientarsi negli ambienti digitali e utilizzare correttamente strumenti e risorse di base.	
Competenze digitali già esercitate	• accesso e uso degli ambienti digitali scolastici • ricerca guidata e selezione elementare di informazioni, immagini e testi • produzione di documenti e presentazioni semplici • prime attività collaborative e condivisione di materiali • uso di risorse multimediali, testi digitali, simulazioni e dati semplici • prime pratiche di cittadinanza digitale: rispetto online, identità, affidabilità delle informazioni.
Strumenti e ambienti prevalentemente utilizzati	• Google Classroom / Workspace e Drive • elaboratori di testo e presentazioni (Word/Documenti, PowerPoint/Presentazioni) • LIM/Digital Board, libro digitale, video e risorse web • Canva e mappe concettuali • fogli di calcolo e simulazioni/laboratori virtuali ove pertinenti • software disciplinari di base e archivi/portali digitali.
Obiettivi di sviluppo	• acquisire autonomia operativa di base negli ambienti digitali della scuola • organizzare file, materiali e consegne in modo ordinato • formulare ricerche semplici e riconoscere la provenienza delle informazioni • produrre testi e presentazioni leggibili, coerenti e correttamente strutturati • conoscere le regole essenziali di comportamento, privacy, identità digitale e uso corretto dei contenuti.
Evidenze / prodotti possibili	• breve elaborato o scheda digitale di sintesi • presentazione semplice • ricerca guidata con indicazione delle fonti • tavola/elaborato grafico digitalizzato • semplice prodotto individuale o condiviso in ambiente cloud.

II ANNO — COLLABORARE Condividere, organizzare e produrre contenuti in modo cooperativo.	
Competenze digitali già esercitate	• produzione e condivisione di documenti in cloud • lavoro collaborativo e organizzazione visuale delle informazioni • presentazioni più articolate e mappe concettuali • primi impieghi strutturati di fogli di calcolo e dati • modellazione/rappresentazione digitale di base ove disciplinarmente pertinente • valutazione preliminare dell'attendibilità delle fonti e uso responsabile delle risorse.
Strumenti e ambienti prevalentemente utilizzati	• Classroom, Workspace, Drive condiviso • Office/Google Workspace • PowerPoint/Canva, mappe digitali e Padlet • Excel/Fogli • Tinkercad/SketchUp, grafica vettoriale, MolView o software analoghi ove pertinenti • piattaforme linguistiche, video, eBook e risorse online.
Obiettivi di sviluppo	• passare dall'uso individuale all'uso collaborativo del digitale • lavorare efficacemente su documenti condivisi e rispettare regole di interazione • organizzare informazioni, dati e concetti con strumenti appropriati • confrontare più fonti e sviluppare un primo giudizio sulla loro attendibilità • rispettare copyright e licenze nell'uso di immagini e risorse • introdurre un uso guidato, dichiarato e verificabile degli strumenti di IA.
Evidenze / prodotti possibili	• presentazione o mappa concettuale collaborativa • documento condiviso prodotto in gruppo • elaborato grafico o semplice modello digitale/3D • rappresentazione elementare di dati mediante foglio di calcolo • restituzione digitale documentata di un'attività.

III ANNO — RICERCARE E VERIFICARE Adottare metodo nella ricerca, nella gestione dei dati e nella valutazione delle fonti.	
Competenze digitali già esercitate	• ricerca, selezione e comparazione critica delle fonti • gestione, rappresentazione e analisi di dati • produzione di contenuti più complessi e presentazioni strutturate • redazione di testi con note, citazioni e riferimenti • utilizzo di archivi digitali, simulazioni, modelli e laboratori virtuali • modellazione 3D e preparazione di file per la stampa 3D ove pertinente • analisi di immagini, video e ricostruzioni digitali.
Strumenti e ambienti prevalentemente utilizzati	• Classroom/Workspace e strumenti di produttività • motori di ricerca, portali e archivi digitali • Word/Documenti con note e citazioni • Excel/Fogli • software di modellazione, rendering/slicing 3D • PhET e laboratori virtuali • banche dati e risorse digitali disciplinari.
Obiettivi di sviluppo	• definire una strategia di ricerca e selezionare fonti pertinenti • verificare autorevolezza, provenienza e affidabilità delle informazioni • citare correttamente materiali e fonti digitali • raccogliere, organizzare, rappresentare e interpretare dati • integrare testi, immagini, dati e fonti in prodotti coerenti • verificare criticamente informazioni e risposte prodotte da strumenti digitali e IA.
Evidenze / prodotti possibili	• breve ricerca o testo argomentativo con fonti e citazioni • presentazione multimediale strutturata • elaborazione e rappresentazione di dati • modello digitale/3D, eventualmente predisposto per la stampa • analisi documentata di immagini, video, simulazioni o fonti digitali.

IV ANNO — PROGETTARE E PRODURRE Scegliere strumenti adeguati e realizzare prodotti multimediali e compiti di realtà complessi.	
Competenze digitali già esercitate	• produzione di contenuti multimediali complessi • realizzazione di podcast, infografiche, slide-deck e prodotti audiovisivi • modellazione digitale e compiti di realtà con tecnologie • analisi critica di videoricostruzioni e contenuti digitali • collaborazione digitale avanzata e gestione di progetti • uso di dati, simulazioni e modelli • riflessione su privacy, disinformazione, sostenibilità e impatto sociale delle tecnologie.
Strumenti e ambienti prevalentemente utilizzati	• Workspace/Office • editor audio, video e immagini • strumenti per infografiche e presentazioni • Excel/Fogli e strumenti di elaborazione dati • modellazione/stampa 3D e ambienti di visualizzazione • virtual tour, simulazioni scientifiche, portali e banche dati specialistiche.
Obiettivi di sviluppo	• scegliere autonomamente lo strumento digitale più adeguato allo scopo • integrare dati, fonti e linguaggi differenti in un prodotto unitario • progettare, realizzare e documentare prodotti multimediali complessi • collaborare assumendo ruoli e responsabilità • valutare criticamente disinformazione, uso dei dati, bias e affidabilità dei contenuti • comprendere implicazioni sociali, etiche e ambientali delle tecnologie e dell'IA.
Evidenze / prodotti possibili	• prodotto multimediale complesso (podcast, infografica, slide-deck, video) • compito di realtà realizzato anche mediante tecnologie digitali • elaborato fondato sull'analisi e rielaborazione di dati/fonti • prodotto di gruppo con documentazione del processo • analisi critica di un contenuto, una simulazione o una ricostruzione digitale.

V ANNO — VALUTARE E ARGOMENTARE Condurre ricerche autonome, integrare fonti e strumenti digitali e valutare criticamente tecnologie e IA.	
Competenze digitali già esercitate	• ricerca autonoma e complessa e verifica dei fatti • valutazione critica delle fonti e degli output digitali • produzione di report, relazioni, portfolio e presentazioni avanzate • bibliografie e sitografie strutturate • uso consapevole di ambienti immersivi e strumenti specialistici • utilizzo critico di assistenti IA/LLM per ricerca, studio e analisi • riflessione sulle implicazioni etiche, sociali e culturali delle tecnologie.
Strumenti e ambienti prevalentemente utilizzati	• motori di ricerca accademici, archivi e banche dati • Workspace/Office in uso avanzato • strumenti per report, portfolio e presentazioni interattive • strumenti di analisi ed elaborazione dati • ambienti VR/AR e ricostruzioni 3D ove pertinenti • assistenti IA/LLM e strumenti digitali specialistici.
Obiettivi di sviluppo	• condurre ricerche rigorose, autonome e documentate • verificare e triangolare informazioni provenienti da fonti differenti • citare correttamente fonti, dati, immagini e contenuti digitali • utilizzare l'IA in modo trasparente, critico, responsabile e verificabile • riconoscere errori, limiti, bias e condizioni di affidabilità degli output • comunicare contenuti complessi con prodotti digitali efficaci • argomentare sulle conseguenze culturali, sociali ed etiche della trasformazione digitale.
Evidenze / prodotti possibili	• ricerca autonoma con bibliografia/sitografia • relazione o report critico interdisciplinare • presentazione multimediale avanzata o portfolio digitale • approfondimento basato su fonti specialistiche • attività con IA accompagnata da dichiarazione d'uso, verifica delle fonti e valutazione critica degli output.

V ANNO — VALUTARE E ARGOMENTARE Condurre ricerche autonome, integrare fonti e strumenti digitali e valutare criticamente tecnologie e IA.	
Competenze digitali già esercitate	• ricerca autonoma e complessa e verifica dei fatti • valutazione critica delle fonti e degli output digitali • produzione di report, relazioni, portfolio e presentazioni avanzate • bibliografie e sitografie strutturate • uso consapevole di ambienti immersivi e strumenti specialistici • utilizzo critico di assistenti IA/LLM per ricerca, studio e analisi • riflessione sulle implicazioni etiche, sociali e culturali delle tecnologie.
Strumenti e ambienti prevalentemente utilizzati	• motori di ricerca accademici, archivi e banche dati • Workspace/Office in uso avanzato • strumenti per report, portfolio e presentazioni interattive • strumenti di analisi ed elaborazione dati • ambienti VR/AR e ricostruzioni 3D ove pertinenti • assistenti IA/LLM e strumenti digitali specialistici.
Obiettivi di sviluppo	• condurre ricerche rigorose, autonome e documentate • verificare e triangolare informazioni provenienti da fonti differenti • citare correttamente fonti, dati, immagini e contenuti digitali • utilizzare l'IA in modo trasparente, critico, responsabile e verificabile • riconoscere errori, limiti, bias e condizioni di affidabilità degli output • comunicare contenuti complessi con prodotti digitali efficaci • argomentare sulle conseguenze culturali, sociali ed etiche della trasformazione digitale.
Evidenze / prodotti possibili	• ricerca autonoma con bibliografia/sitografia • relazione o report critico interdisciplinare • presentazione multimediale avanzata o portfolio digitale • approfondimento basato su fonti specialistiche • attività con IA accompagnata da dichiarazione d'uso, verifica delle fonti e valutazione critica degli output.

5. Filo verticale di cittadinanza digitale

La cittadinanza digitale accompagna l'intero quinquennio e cresce in complessità insieme alle competenze operative e critiche. Le tematiche trattate si inseriscono in un percorso di consapevolezza già previsto nel documento di epolicy e nel curricolo di educazione civica.

Anno	Focus prevalente	Esito formativo atteso
I	**Identità e comportamento digitale**	Rispetto dell'altro negli ambienti online; contrasto alla denigrazione e al cyberbullismo; prime regole di comportamento e responsabilità.
II	**Collaborazione e netiquette**	Comunicazione appropriata, empatia digitale, lavoro cooperativo, uso responsabile dei contenuti e consapevolezza iniziale di copyright e licenze.
III	**Affidabilità e disinformazione**	Valutazione dell'attendibilità delle fonti, riconoscimento di contenuti non verificati, corretta citazione e uso consapevole di informazioni e immagini.
IV	**Dati, privacy e impatto sociale**	Protezione dei dati personali, responsabilità nella condivisione, sostenibilità e valutazione dell'impatto sociale delle tecnologie.
V	**Etica dell'IA e responsabilità**	Uso critico e trasparente dell'IA, valutazione degli output, diritti e responsabilità, copyright, paternità dei contenuti e implicazioni etiche degli algoritmi.

6. Criteri organizzativi proposti per l'attuazione

1. Il curricolo costituisce un riferimento comune per la progettazione dei Dipartimenti e dei Consigli di classe, ferma restando l'autonomia metodologica dei docenti.
2. Non è richiesto che tutte le discipline sviluppino ogni obiettivo o producano tutte le evidenze indicate: la copertura complessiva è assicurata dalla progettazione trasversale del Consiglio di classe e dalla distribuzione coerente delle attività tra le discipline.
3. Gli strumenti tecnologici possono essere aggiornati o sostituiti nel tempo; devono rimanere stabili gli obiettivi di competenza e i criteri di uso critico, sicuro e responsabile.
4. Le evidenze prodotte dagli studenti possono essere utilizzate, quando coerente con la disciplina e con l'attività svolta, ai fini dell'osservazione e della valutazione delle competenze.
5. Particolare attenzione è riservata all'accessibilità, all'inclusione e alla disponibilità di alternative didattiche che evitino di trasformare il possesso di specifici dispositivi o software in prerequisito per la partecipazione.

7. Fonti utilizzate per la costruzione del documento

- Griglie di ricognizione delle competenze digitali compilate dai Dipartimenti e dai docenti del Liceo Cavour (materiali interni, a.s. 2026/2027).
- Contributi specifici relativi a Lettere, Lingua inglese, Scienze, Disegno e Storia dell'arte, IRC e ulteriori aree disciplinari presenti nella ricognizione interna.
- European Commission – Joint Research Centre, DigComp 3.0: European Digital Competence Framework, Fifth Edition, 2025.