



CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO



ISTITUTO COMPRENSIVO "G. LEOPARDI"

Colli al Metauro (PU)

1. Quadro Normativo e Riferimenti (Infanzia, Primaria e Secondaria I Grado)

Il Curricolo Digitale si fonda su un solido quadro normativo che mira a promuovere e potenziare le competenze digitali come elemento fondamentale della formazione del cittadino.

Riferimenti normativi:

1. **Legge 20 agosto 2019, n. 92:** Ha introdotto l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica, richiedendo una revisione dei curricula di istituto. La **Cittadinanza digitale** è uno dei tre nuclei tematici fondamentali di tale insegnamento, concentrandosi sull'acquisizione di abilità essenziali per l'utilizzo consapevole e responsabile dei mezzi di comunicazione virtuali.
2. **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD):** Introdotto dalla Legge 13 luglio 2015, n. 107 e adottato con D.M. n. 851 del 27 ottobre 2016 (o D.M. 851/2015). Il PNSD guida il processo di trasformazione digitale e supporta l'adozione di curricula digitali innovativi.
3. **Indicazioni Nazionali il curriculum (Scuola dell'infanzia e Scuole del Primo ciclo di istruzione)- 2025:** Definiscono i principi, le finalità educative e di apprendimento e le linee guida generali che devono orientare l'organizzazione didattica nelle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.
4. **Riferimenti Europei: La Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018)** riconosce la competenza digitale come una delle otto competenze chiave essenziali per la realizzazione personale, l'occupabilità e la cittadinanza attiva. Il quadro di riferimento europeo **DigComp 2.2** (Digital Competence Framework for Citizens) raggruppa le competenze digitali in cinque aree (alfabetizzazione, comunicazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi).

2. Obiettivi e Finalità Generali

L'acquisizione di competenze digitali è cruciale in relazione a tre dimensioni interconnesse:

1. **Apprendimento e sviluppo cognitivo:** Le competenze digitali sono considerate una "alfabetizzazione di base" (*Foundational Literacy*) necessarie per affrontare l'incertezza e la mutevolezza degli scenari futuri. Al termine del primo ciclo di istruzione, lo studente deve dimostrare di possedere buone competenze digitali e di saperle utilizzare con consapevolezza per ricercare, analizzare dati e distinguere le informazioni attendibili.

- Educazione Civica (Cittadinanza Digitale):** L'obiettivo è sviluppare la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità. L'uso delle tecnologie è un veicolo cruciale per una cittadinanza piena, attiva e informata.
- Competenze per la Vita (Lifelong Learning e Benessere):** Sviluppare la competenza digitale è essenziale per l'apprendimento permanente. Questo include l'identificazione e la mitigazione dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, come la protezione della salute e del benessere psico-fisico (evitare dipendenza digitale e cyberbullismo), e la promozione di un atteggiamento eco-responsabile (consapevolezza dell'impatto ambientale).

3. Curricolo Digitale per Ordine Scolastico

Il curriculum si articola secondo le specificità e i traguardi di competenza attesi per ciascun livello.

A. Scuola dell'Infanzia

L'approccio al digitale avviene attraverso il **gioco e la scoperta**, trattando il digitale come linguaggio espressivo e strumento di esplorazione. Le attività promuovono la consapevolezza dell'altro, la condivisione e il rispetto delle regole anche in contesti digitali.

Competenza	Obiettivi Digitali	Esempi di Attività
Competenza digitale	Esplorare strumenti digitali in modo adeguato e sicuro.	Giochi di esplorazione digitale con tablet e LIM con l'aiuto dell'adulto.
Competenza comunicativa	Esprimersi con linguaggi multimediali per raccontare esperienze.	Ascolto e produzione di storie digitali e audiolibri (es. Smart Tales).
Competenza sociale e civica: Collaborare in attività digitali	Costruire insieme, contare, discriminare le quantità.	Attività di routine legate al contare o a creare insieme, giochi con i numeri, giochi con le quantità.



**rispettando regole e
turni**

Sviluppare logica e concetti spaziali attraverso il coding unplugged.

Esplorare fenomeni con supporti digitali.

Partecipare ad attività cooperative con strumenti digitali.

Attività di coding unplugged, giochi spaziali e di movimento su tappeto o scacchiera.

Partecipare ad attività cooperative con strumenti digitali (National geographic kids)

Attività collaborative per la realizzazione di piccoli progetti multimediali.

Foto e video di esperienze.

**Competenza logico-
matematica**

Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali; sviluppare logica e concetti spaziali attraverso il coding unplugged.

Giochi motori e di orientamento spaziale, labirinti e mappe, attività di coding unplugged.

**Competenza culturale
ed espressiva**

Utilizzare semplici applicazioni per creare disegni e immagini; riprodurre o modificare la realtà con strumenti digitali.

Creazione di disegni e prodotti artistici digitali utilizzando varie App
Creazione di disegni e prodotti artistici digitali utilizzando varie App (Duckduck moose, Drawing for kids, BabyBus, ecc...).

Uso della fotocamera e microfono.

- **Metodologie:** Gioco euristico e scoperta guidata, laboratori digitali, *cooperative learning*.
- **Strumenti:** LIM, tablet con app educative, robot di base (Bee-Bot, Cubetto), strumenti audio e fotografici.

B. Scuola Primaria

L'alunno deve raggiungere traguardi specifici, inclusi l'uso degli strumenti digitali per comunicare e collaborare, il riconoscimento di rischi e opportunità, la protezione dei dati personali e l'applicazione del pensiero logico e computazionale. I percorsi di Educazione Civica Digitale si concentrano su sicurezza online, netiquette, riconoscimento delle *fake news* e rispetto negli ambienti virtuali.

Area	Classi 1 ^a –2 ^a	Classe 3 ^a	Classi 4 ^a –5 ^a
Uso consapevole delle tecnologie	Riconoscere dispositivi; uso guidato di LIM e tablet.	Uso autonomo di strumenti per scrivere/disegnare.	Navigazione sicura, gestione delle password.
Creazione digitale	Disegni e racconti digitali.	Testi e presentazioni.	Contenuti multimediali integrati.
Comunicazione e collaborazione	Comunicazione guidata in ambienti protetti.	Condivisione e lavoro di gruppo.	Progetti digitali e netiquette .
Pensiero computazionale	Giochi logici unplugged.	Scratch Jr , robot educativi.	Coding e robotica avanzata.
Cittadinanza digitale	Approccio a comportamenti corretti online.	Uso etico della rete.	Partecipazione responsabile alla comunità digitale.

- **Metodologie:** Didattica laboratoriale, apprendimento collaborativo, *problem solving*, **coding**, approccio interdisciplinare e inclusivo.
- **Collegamenti Interdisciplinari:** Il digitale supporta la produzione di testi (Italiano), logica (Matematica), rappresentazione dati (Scienze) e cittadinanza digitale (Educazione Civica).

C. Scuola Secondaria di Primo Grado

Il curriculum è strutturato secondo le cinque aree del DigComp 2.2, con obiettivi che aumentano progressivamente in autonomia e complessità.

Area DigComp	Classe Prima (Obiettivi chiave)	Classe Seconda (Obiettivi chiave)	Classe Terza (Obiettivi chiave)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Utilizzare motori di ricerca in modo guidato per ricerche semplici su siti forniti dall'insegnante.	Utilizzare i principali motori di ricerca per trovare autonomamente informazioni pertinenti. Riconoscere la fonte dell'informazione e la data di pubblicazione.	Valutare l'attendibilità di siti e fonti (autore, data, dominio). Usare funzioni avanzate dei motori di ricerca. Riconoscere la misinformazione e disinformazione , confrontando molteplici fonti.
2. Comunicazione e collaborazione	Scegliere il mezzo di comunicazione più appropriato (es. email o WhatsApp). Utilizzare strumenti digitali collaborativi (Docs, Slides). Riconoscere i propri dati sensibili e come proteggerli.	Condividere documenti per la modifica. Distinguere comunicazione formale e informale. Applicare le norme comportamentali (Netiquette), evitando il "flaming".	Utilizzare strumenti digitali collaborativi. Creare in autonomia uno spazio di archiviazione condiviso e gestire le autorizzazioni. Riconoscere diritti e doveri online (privacy, copyright, rispetto reciproco).
Gestione Identità Digitale	Conoscere e proteggere le proprie credenziali personali.	Riconoscere i rischi della condivisione di informazioni nel mondo online.	Riflettere e autovalutare il proprio comportamento e la reputazione online .



3. Creazione di contenuti digitali

Creare brevi testi e semplici presentazioni.

Creare contenuti digitali in diversi formati (mappe, presentazioni). Modificare e migliorare contenuti esistenti integrando elementi multimediali.

Creare elaborati multimediali originali utilizzando risorse online a **licenze aperte** e rispettando copyright. Conoscere le principali licenze d'uso (es. **Creative Commons**).

4. Sicurezza

Impostare e modificare password; custodire dispositivi. Custodire e non condividere dati personali o immagini; comprendere il concetto di privacy. Riconoscere il bisogno di pause; spegnere dispositivi non in uso.

Scegliere modalità per proteggere i dati personali (non condividere posizione, telefono). Riconoscere i rischi e gli episodi di cyberbullismo e applicare strategie di protezione.

Controllare il tempo d'uso dei dispositivi digitali con strumenti di monitoraggio. Comprendere i rischi psicologici ed emotivi dell'eccessiva esposizione (es. FOMO, dipendenza).

5. Risolvere Problemi

Segnalare correttamente problemi tecnici; provare semplici soluzioni.

Cercare video-tutorial o canali di supporto IT per semplici problemi tecnici. Individuare bisogni e risposte tecnologiche utilizzando app educative per esercitarsi in modo autonomo (Kahoot, Quizlet).

Utilizzare strumenti e app a supporto dello studio per far fronte a bisogni educativi speciali (DSA, ecc...). Creare contenuti originali a scopi diversi (tutorial per la classe, gioco).

- **Metodologie**

- **Didattica laboratoriale digitale:** utilizzo di ambienti digitali (app educative, software disciplinari) per sperimentare, creare e riflettere su contenuti e processi di apprendimento.
- **Apprendimento collaborativo online e offline:** lavori di gruppo supportati da strumenti digitali condivisi (documenti collaborativi, bacheche virtuali, cloud) per sviluppare competenze comunicative e sociali.
- **Problem solving e pensiero computazionale:** risoluzione di problemi attraverso attività digitali, simulazioni, coding visuale e testuale, favorendo il ragionamento logico e critico.
- **Coding e making digitale:** introduzione alla creazione di prodotti digitali per sviluppare creatività e competenze tecnologiche.
- **Approccio interdisciplinare e inclusivo:** integrazione del digitale come strumento trasversale alle discipline, con attenzione alla personalizzazione dei percorsi e all'accessibilità per tutti gli studenti.
- **Utilizzo del tablet per attività didattiche nel plesso di Saltara** il cui acquisto è fortemente consigliato.

- **Collegamenti interdisciplinari**

- **Italiano:** produzione e revisione di testi digitali (scrittura collaborativa, presentazioni multimediali, storytelling digitale).
- **Matematica:** sviluppo del pensiero logico e algoritmico, utilizzo di strumenti digitali per la risoluzione di problemi e la rappresentazione di dati.
- **Scienze:** raccolta, analisi e visualizzazione di dati attraverso grafici, tabelle, simulazioni e ambienti digitali.
- **Educazione Civica:** sviluppo della **cittadinanza digitale**, con particolare attenzione all'uso consapevole delle tecnologie, alla sicurezza online, al rispetto delle regole e alla tutela dei dati personali.

Il Curricolo costituisce **parte integrante del PTOF** e ha validità triennale (2025–2028), con aggiornamento periodico monitorato dal Team Digitale.