

CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo Dante Alighieri nasce dalla necessità di delineare un percorso unitario, coerente e progressivo di educazione digitale, capace di accompagnare gli alunni dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado. Il documento intende offrire una visione verticale dello sviluppo delle competenze digitali, favorendone una crescita graduale e strutturata nel corso dell'intero percorso scolastico.

Il curricolo si propone di promuovere l'acquisizione di competenze digitali in modo consapevole, critico e creativo, in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012, aggiornate al 2018) e con il quadro europeo di riferimento DigComp 2.2, attualmente il modello più aggiornato per la definizione delle competenze digitali dei cittadini.

In un contesto storico e sociale in cui il digitale permea profondamente la vita quotidiana, l'Istituto riconosce come fondamentale garantire agli alunni un'educazione digitale che vada oltre il semplice utilizzo tecnico degli strumenti. L'obiettivo è quello di favorire l'inclusione, la partecipazione attiva alla cittadinanza digitale, l'uso sicuro e responsabile delle tecnologie, lo sviluppo della creatività, la capacità di apprendere in modo continuo e una solida consapevolezza etica e sociale nell'agire online.

Finalità del curricolo

Le finalità del curricolo digitale sono:

- Favorire lo sviluppo di competenze digitali trasversali, integrate nelle discipline e nei contesti di apprendimento.
- Promuovere una cittadinanza digitale attiva e responsabile, in linea con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e l'Educazione Civica.
- Offrire una progressione coerente e verticale degli obiettivi di apprendimento, adattati alle diverse fasce di età.
- Facilitare il raccordo tra i due ordini di scuola del comprensivo e garantire continuità educativa.
- Integrare le competenze digitali nelle pratiche didattiche curricolari e nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF).

Quadro di riferimento teorico

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo si fonda su un quadro di riferimento teorico e normativo che integra dimensione pedagogica e indicazioni istituzionali a livello europeo e nazionale. Tale impianto orienta la progettazione di percorsi educativi finalizzati allo sviluppo delle competenze digitali come parte integrante della formazione della persona e del cittadino.

In ambito europeo, la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente individua la competenza digitale come una delle competenze fondamentali per la cittadinanza attiva, lo sviluppo personale e l'occupabilità. Essa evidenzia la necessità di promuovere abilità che comprendano l'accesso, la gestione e la valutazione delle informazioni, la comunicazione e la collaborazione online, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la capacità di affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.

A livello nazionale, le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (2012 e successivi aggiornamenti) costituiscono il riferimento

pedagogico di base, sottolineando l'importanza di un approccio didattico che integri le tecnologie in modo significativo e coerente con i processi di apprendimento. L'uso degli strumenti digitali viene concepito come funzionale allo sviluppo delle competenze, alla personalizzazione dei percorsi e alla promozione di un utilizzo consapevole e responsabile delle tecnologie fin dai primi anni di scolarizzazione.

L'introduzione dell'Educazione Civica come insegnamento trasversale rafforza ulteriormente la dimensione etica, sociale e civica del digitale, ponendo particolare attenzione ai temi della cittadinanza digitale, della sicurezza online, della prevenzione del cyberbullismo e della consapevolezza dei diritti e dei doveri connessi all'uso delle tecnologie e degli ambienti digitali.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) costituisce il quadro strategico di riferimento per l'innovazione digitale del sistema scolastico italiano. Esso individua linee di azione e interventi finalizzati allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e dei docenti, alla diffusione di metodologie didattiche innovative e al potenziamento delle infrastrutture tecnologiche delle istituzioni scolastiche. In tale prospettiva, il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo si pone in continuità con gli obiettivi del PNSD, promuovendo un percorso graduale, sistematico e coerente di sviluppo delle competenze digitali lungo l'intero percorso scolastico.

Un riferimento fondamentale per la progettazione del curricolo è rappresentato dal DigComp 2.2, Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini. Questo framework offre un linguaggio condiviso e una struttura articolata delle competenze digitali, organizzate in aree che comprendono l'alfabetizzazione su informazioni e dati, la comunicazione e collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione di problemi in contesti digitali.

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo adotta il DigComp 2.2 come strumento di riferimento per la definizione dei traguardi di competenza digitale attesi nei diversi ordini di scuola, declinando i descrittori e i livelli di padronanza in modo progressivo e adeguato alle caratteristiche dell'età evolutiva e ai diversi contesti di apprendimento.

Curricolo Verticale Digitale

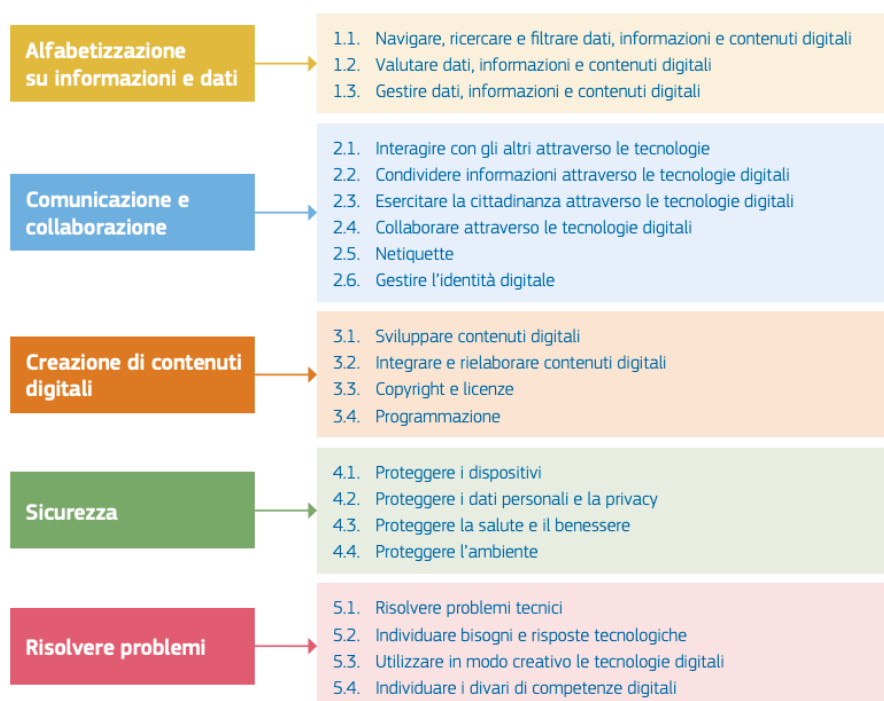
Il presente Curricolo si articola secondo le cinque aree di competenza del quadro DigComp 2.2.



1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risoluzione di problemi

Ogni area raggruppa le competenze per un totale di 21 competenze e 8 livelli di padronanza per ciascuna competenza. In attesa che il nuovo

DigComp 3.0 del 27 novembre 2025 venga tradotto in italiano.



Per ciascun ordine di scuola, vengono individuati traguardi di sviluppo delle competenze, obiettivi specifici di apprendimento, strategie metodologiche e strumenti consigliati.

Scuola Primaria

Obiettivo generale:

Acquisire le prime competenze digitali per la gestione delle informazioni, la comunicazione e la creazione di contenuti.

- Area 1: Cercare e selezionare informazioni online con guida, riconoscere fonti attendibili.
- Area 2: Comunicare in modo appropriato in ambienti digitali (uso della posta scolastica, commenti educati in piattaforme didattiche come Classroom).
- Area 3: Creare presentazioni, testi digitali, basi della programmazione.
- Area 4: Conoscere le regole per navigare sicuri, riflettere su privacy e rispetto degli altri.
- Area 5: Risolvere problemi tecnici semplici, adattarsi a nuovi strumenti e ambienti digitali.

Metodologie: Didattica laboratoriale, flipped classroom, lavoro cooperativo, peer tutoring, debate, compiti autentici e di realtà, problem-based learning.

Strumenti: Google Workspace, Scratch, Canva, strumenti di coding, piattaforme e-learning, podcast, video.

Scuola Secondaria di Primo Grado

Obiettivo generale:

Sviluppare competenze digitali avanzate e consapevoli per una cittadinanza attiva, critica e responsabile.

- Area 1: Ricercare, analizzare e rielaborare informazioni in modo autonomo e critico.
- Area 2: Partecipare a comunità digitali, riconoscere dinamiche relazionali, collaborare online in modo efficace.
- Area 3: Creare prodotti digitali complessi (video, podcast, presentazioni multimediali), comprendere il concetto di copyright e licenze.
- Area 4: Comprendere i rischi della rete (cyberbullismo, fake news, phishing), usare strumenti per la protezione della privacy.
- Area 5: Identificare problemi, sperimentare soluzioni con pensiero computazionale, anche attraverso coding e robotica.

Metodologie: Didattica laboratoriale, lavoro cooperativo, peer tutoring, debate, compiti autentici e di realtà, problem-based learning.

Strumenti: Canva, Padlet, linguaggi di programmazione a blocchi guidata, piattaforme collaborative, video, podcast, Google Workspace.

Tabella riassuntiva per ordine di scuola:

Primaria	1. Alfabetizzazione	Ricerca guidata di informazioni e dati
	2. Comunicazione	Scambio comunicativo attraverso piattaforme scolastiche
	3. Creazione contenuti	Produzione di testi digitali e presentazioni
	4. Sicurezza	Comprendere e rispettare le regole della sicurezza online
	5. Risoluzione problemi	Adattarsi all'uso di nuovi strumenti tecnologici
Secondaria I grado	1. Alfabetizzazione	Ricerca autonoma e rielaborazione critica di informazioni
	2. Comunicazione	Partecipazione responsabile a comunità digitali
	3. Creazione contenuti	Creazione di contenuti multimediali complessi
	4. Sicurezza	Comprensione dei rischi della rete e uso consapevole
	5. Risoluzione problemi	Pensiero computazionale e risoluzione di problemi digitali

Tabella riassuntiva per area DigComp:

Area DigComp: 1. Alfabetizzazione	
Primaria	Ricerca guidata di informazioni e dati
Secondaria I grado	Ricerca autonoma e rielaborazione critica di informazioni
Area DigComp: 2. Comunicazione	
Primaria	Scambio comunicativo attraverso piattaforme scolastiche
Secondaria I grado	Partecipazione responsabile a comunità digitali
Area DigComp: 3. Creazione contenuti	
Primaria	Produzione di testi digitali e presentazioni
Secondaria I grado	Creazione di contenuti multimediali complessi
Area DigComp: 4. Sicurezza	
Primaria	Comprendere e rispettare le regole della sicurezza online
Secondaria I grado	Comprensione dei rischi della rete e uso consapevole
Area DigComp: 5. Risoluzione problemi	
Primaria	Adattarsi all'uso di nuovi strumenti tecnologici
Secondaria I grado	Pensiero computazionale e risoluzione di problemi digitali

Esempi di attività

Esempi concreti e strumenti pratici per l'attuazione del curricolo digitale nei diversi ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo (primaria e secondaria di I grado). Le proposte sono pensate per essere adattabili ai diversi contesti e alle specifiche esigenze delle classi.

Scuola Primaria:

- Ricerca guidata online: Acquisizione di strategie di ricerca sicura ed efficace su internet per progetti tematici.
- Produzione di contenuti multimediali: Creazione di presentazioni digitali, brevi video esplicativi, podcast su argomenti curricolari.
- Coding e robotica educativa: Introduzione ai concetti base della programmazione attraverso piattaforme visuali (es. ScratchJr, Scratch, Code.org, Scuola Futura) e l'utilizzo di robot educativi semplici (Bee Bot, Lego spike e Photon)

- Collaborazione online: Utilizzo di strumenti digitali per la scrittura collaborativa e la condivisione di materiali.
- Cittadinanza digitale: Discussioni guidate e attività pratiche sull'uso responsabile e sicuro di internet, sul rispetto della privacy e sul riconoscimento delle fake news, sulla protezione dei dati personali e l'approfondimento di tematiche come bullismo e cyberbullismo.

Scuola Secondaria di I Grado:

- Ricerca e valutazione di fonti online: Sviluppo di competenze per la valutazione critica dell'affidabilità delle informazioni trovate online.
- Creazione di contenuti digitali complessi: Realizzazione di video tutorial, infografiche, siti web semplici, realizzazione di podcast..
- Programmazione di base e pensiero computazionale applicati ai kit disponibili a scuola (Lego Spike) o a piattaforme on line gratuite con esercitazioni guidate:.
- Progetti collaborativi online: Utilizzo della piattaforma di istituto (Gsuite) per la costruzione collaborativa di documenti, presentazioni, siti, giornalino della scuola anche per la realizzazione di progetti interdisciplinari con condivisione di compiti e risorse.
- Cybersecurity e netiquette: Approfondimento delle tematiche relative alla sicurezza online, alla protezione dei dati dei dati personali, al cyberbullismo e alle regole di comportamento online, ai diritti d'autore
- Utilizzo consapevole di risorse digitali reperibili on line e attivabili sui libri digitali: ricerca e utilizzo di schemi, tutorial, audiolibri, podcast, video.
- Gestione e rappresentazione di dati raccolti attraverso compiti di realtà o ottenuti da fonti digitali.

Competenze digitali e traguardi formativi

Traguardi in uscita scuola primaria

L'alunno inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale e si orienta nell'uso degli strumenti multimediali a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Traguardi in uscita scuola secondaria

L'alunno comprende le informazioni digitali ed è in grado di esprimere, con pluralità di linguaggi e tecnologie multimediali, valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Utilizza adeguate risorse di tipo digitale per la progettazione di prodotti. Realizza prodotti attraverso l'uso consapevole delle tecnologie digitali. E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei

rischi dell'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Valutazione

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze attualmente sono indicati otto livelli di padronanza (DigComp 1.0, DigComp 2.2). In attesa che il nuovo DigComp 3.0 del 27 novembre 2025 venga tradotto in italiano.

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare