



Ministero dell'Istruzione e del Merito

I.C. "GIOVANNI XXIII-DE AMICIS"

Via San Pietro, 9 – 70019 TRIGGIANO (BA) - Tel. 080/4681452 – 080/4686255

Cod. meccanografico BAIC8A000A - Cod. fisc. 93548850721 – Cod. univoco: 4WOWOU

Sito web: www.secondocircolotriggiano.edu.it - peo: baic8a000a@istruzione.it - pec: baic8a000a@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

allegato al PTOF 2025-2028

(approvato dal Collegio dei Docenti in data 12/05/2025 con delibera n.5 e dal Consiglio di Istituto in data 28/05/2025 con delibera n.38)

Presentazione del documento

Il presente Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo nasce dall'esigenza di fornire un quadro organico, verticale e progressivo dell'educazione digitale, che accompagni gli alunni dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado. Esso intende promuovere lo sviluppo delle competenze digitali in modo consapevole, critico e creativo, in linea con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012, aggiornate al 2018) e il quadro europeo di riferimento DigComp 2.2, il più aggiornato modello di competenza digitale per i cittadini.

In un'epoca in cui la dimensione digitale permea ogni aspetto della vita quotidiana, il nostro Istituto ritiene fondamentale garantire agli alunni un'educazione digitale che non si limiti alla mera acquisizione di strumenti o all'uso tecnico delle tecnologie, ma che favorisca l'inclusione, la cittadinanza attiva, la sicurezza online, la creatività, l'apprendimento continuo e la consapevolezza etica e sociale dell'agire in rete.

Finalità del curriculum

Le finalità del curriculum 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 tre 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).**

Struttura del documento

Il presente documento è articolato in tre sezioni principali:

- 1. Quadro di riferimento teorico: principi normativi e pedagogici di riferimento, inclusi il DigComp 2.2, le Indicazioni Nazionali, il PNSD, l'Educazione Civica e la Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.**
- 2. Curricolo verticale digitale: articolazione per ordini di scuola, con descrizione degli obiettivi di apprendimento, abilità attese, competenze chiave, metodologie didattiche e possibili strumenti e ambienti digitali.**
- 3. Appendice operativa: proposte di attività, esempi di percorsi interdisciplinari, rubriche valutative e strumenti per il monitoraggio.**

1. Quadro di riferimento teorico

Il curricolo digitale dell'Istituto Comprensivo si fonda su un solido quadro teorico che intreccia principi normativi e pedagogici. A livello europeo, la **Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente** definisce la competenza digitale come essenziale per la cittadinanza attiva, lo sviluppo personale e l'occupabilità. Questa raccomandazione sottolinea la necessità di sviluppare abilità che spaziano dalla gestione dell'informazione alla comunicazione, dalla creazione di contenuti alla sicurezza e alla risoluzione di problemi in ambienti digitali.

In Italia, le **Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione** (2012 e successivi aggiornamenti) pongono le basi pedagogiche, evidenziando l'importanza di un approccio didattico che integri le tecnologie in modo significativo e funzionale ai processi di apprendimento, promuovendo un uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali fin dalla tenera età. L'**Educazione Civica**, introdotta come insegnamento trasversale, rafforza la dimensione etica e civica dell'uso del digitale, con particolare attenzione alla cittadinanza digitale, alla prevenzione del cyberbullismo e alla consapevolezza dei diritti e dei doveri online.

Il **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** rappresenta il quadro strategico nazionale per l'innovazione digitale nella scuola italiana. Esso delinea azioni concrete per lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e dei docenti, per l'adozione di metodologie didattiche innovative e per il potenziamento delle infrastrutture tecnologiche. Il curriculum digitale dell'Istituto Comprensivo si allinea agli obiettivi del PNSD, promuovendo un approccio graduale e coerente allo sviluppo delle competenze digitali lungo tutto il percorso scolastico.

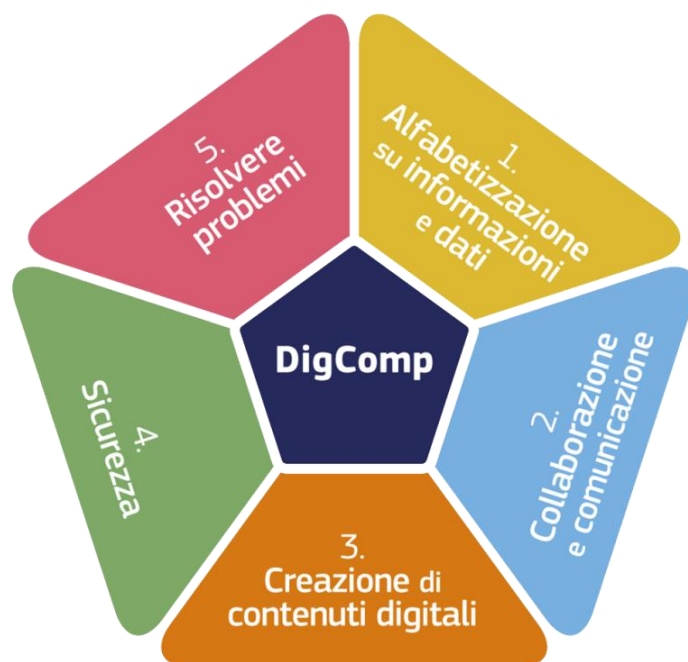
Un riferimento cruciale è il DigComp 2.2, il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini. Questo framework fornisce un linguaggio comune e una struttura dettagliata delle competenze digitali organizzate in sei aree: informazione e data literacy, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e problem solving. Il curriculum digitale dell'Istituto Comprensivo adotta il **DigComp 2.2** come strumento per definire i traguardi di competenza digitale attesi per gli studenti nei diversi ordini di scuola, adattando i descrittori e i livelli di competenza alle specificità dell'età evolutiva e dei contesti di apprendimento.

In sintesi, il curriculum digitale per l'Istituto Comprensivo integra le indicazioni pedagogiche delle Indicazioni Nazionali con le competenze chiave europee, le strategie del PNSD e il dettaglio del DigComp 2.2, con un'attenzione specifica all'Educazione Civica per promuovere una cittadinanza digitale consapevole e responsabile. L'obiettivo è formare studenti competenti, creativi e consapevoli nell'utilizzo delle tecnologie digitali, preparandoli alle sfide e alle opportunità della società contemporanea.

2. Curriculum Verticale Digitale

Il presente Curriculum 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**



Per ciascun ordine di scuola, vengono individuati traguardi di sviluppo delle competenze, obiettivi specifici di apprendimento, strategie metodologiche e strumenti consigliati. Per i dettagli si vedano gli allegati al presente documento.

Scuola dell'Infanzia

Obiettivo generale: Sviluppare la familiarità con strumenti digitali di base in modo ludico, creativo e relazionale.

- **Area 1 e 2:** Riconoscere e usare semplici strumenti digitali (tablet, robot educativi), ascoltare storie digitali, partecipare a giochi interattivi.
- **Area 3:** Usare strumenti per disegnare e creare semplici contenuti (app di disegno, narrazione digitale).
- **Area 4:** Riconoscere regole di sicurezza di base (non toccare senza permesso, rispetto del materiale).
- **Area 5:** Risolvere piccoli problemi nei giochi digitali, collaborare in gruppo.

Metodologie: Apprendimento per scoperta, gioco, narrazione, cooperative learning.

Strumenti: Tablet, robot (Bee-Bot), app educative, LIM.

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).
- **Area 3: Creare presentazioni, testi digitali, semplici video o ebook con strumenti di base.**
- **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.

Strumenti: Suite Google o Microsoft 365, Scratch, 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: Compiti autentici, project-based learning, debate, gamification.

Strumenti: Canva, WeVideo, Padlet, Moodle, Scratch avanzato, piattaforme collaborative.

Tabella riassuntiva per ordine scolastico

Ordine scolastico	Area DigComp	Competenze previste
Infanzia	1. Alfabetizzazione	Uso ludico e guidato di strumenti digitali
	2. Comunicazione	Interazione in contesti digitali con compagni e insegnanti
	3. Creazione contenuti	Disegno e narrazione digitale semplice
	4. Sicurezza	Riconoscere regole d'uso dei dispositivi
	5. Risoluzione problemi	Collaborazione e soluzione di piccoli problemi digitali
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	
Infanzia	Uso ludico e guidato di strumenti digitali
Primaria	Ricerca guidata di informazioni e dati
Secondaria I grado	Ricerca autonoma e rielaborazione critica di informazioni
Area DigComp: 2. Comunicazione	
Infanzia	Interazione in contesti digitali con compagni e insegnanti
Primaria	Scambio comunicativo attraverso piattaforme scolastiche
Secondaria I grado	Partecipazione responsabile a comunità digitali
Area DigComp: 3. Creazione contenuti	
Infanzia	Disegno e narrazione digitale semplice
Primaria	Produzione di testi digitali e presentazioni
Secondaria I grado	Creazione di contenuti multimediali complessi
Area DigComp: 4. Sicurezza	
Infanzia	Riconoscere regole d'uso dei dispositivi
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	
Infanzia	Collaborazione e soluzione di piccoli problemi digitali
Primaria	Adattarsi all'uso di nuovi strumenti tecnologici
Secondaria I grado	Pensiero computazionale e risoluzione di problemi digitali

3. Appendice operativa: proposte di attività, esempi di percorsi interdisciplinari, rubriche valutative e strumenti per il monitoraggio

Questa appendice fornisce esempi concreti e strumenti pratici per l'attuazione del curriculum digitale nei diversi ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo (infanzia, primaria, secondaria di I

grado). Le proposte sono pensate per essere adattabili ai diversi contesti e alle specifiche esigenze delle classi.

3.1 Proposte di Attività per Ordine di Scuola:

- **Scuola dell'Infanzia:**

- **Esplorazione interattiva:** Utilizzo di app e software educativi semplici per esplorare forme, colori, numeri e storie interattive.
- **Creazione digitale:** Realizzazione di semplici disegni e animazioni con software intuitivi, manipolazione di immagini digitali.
- **Narrazione multimediale:** Raccontare storie utilizzando immagini, suoni e brevi registrazioni vocali.
- **Giochi didattici digitali:** Utilizzo di giochi online sicuri e appropriati all'età per sviluppare logica, memoria e attenzione.
- **Introduzione al coding unplugged:** Attività ludiche per sviluppare il pensiero computazionale senza l'uso del computer (es. giochi con sequenze, percorsi).

- **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 curriculari.
- **Coding e robotica educativa:** Introduzione ai concetti base della programmazione attraverso piattaforme visuali (es. ScratchJr, Blockly) e l'utilizzo di robot educativi semplici.
- **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.

- **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 interattive, siti web semplici, documentari digitali.
- **Programmazione avanzata e pensiero computazionale:** Approfondimento del coding con linguaggi testuali (es. Python) e l'applicazione a progetti concreti, introduzione all'intelligenza artificiale e al machine learning a livello base.
- **Progetti collaborativi online:** Utilizzo di piattaforme di collaborazione 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 personali, al cyberbullismo e alle regole di comportamento online.

3.2. Esempi di Percorsi Interdisciplinari con Integrazione Digitale:

- **"Le storie che ci raccontano: dal libro al digitale": (Infanzia e Primaria)**
 - **Discipline coinvolte:** Italiano, Arte e Immagine, Musica, Tecnologia.
 - **Attività digitali:** Ascolto di audiolibri interattivi, creazione di illustrazioni digitali per storie, realizzazione di semplici animazioni di personaggi, utilizzo di app per creare narrazioni interattive, drammatizzazione di storie con l'ausilio di effetti sonori digitali.
- **"Esplorando il nostro territorio": (Primaria)**
 - **Discipline coinvolte:** Geografia, Storia, Italiano, Arte e Immagine, Tecnologia.
 - **Attività digitali:** Ricerca online di informazioni storiche e geografiche, realizzazione di mappe interattive con strumenti GIS semplificati, creazione di presentazioni multimediali sui luoghi visitati, produzione di brevi video documentari con interviste e riprese, progettazione di un tour virtuale interattivo.
- **"Cambiamenti climatici: un problema globale": (Secondaria di I Grado)**
 - **Discipline coinvolte:** Scienze, Geografia, Matematica, Inglese, Educazione Civica.
 - **Attività digitali:** Analisi di dati climatici attraverso fogli di calcolo e grafici, ricerca di articoli scientifici e report in lingua inglese, realizzazione di infografiche e presentazioni interattive per comunicare i dati, creazione di simulazioni per comprendere gli effetti dei cambiamenti climatici, partecipazione a progetti online collaborativi con altre scuole.

3.3. Rubriche Valutative:

Le rubriche valutative saranno elaborate per ciascuna competenza digitale chiave definita nel curriculum, declinate per i diversi ordini di scuola e in linea con il DigComp 2.2. Conterranno descrittori specifici per i diversi livelli di competenza (base, intermedio, avanzato) e saranno utilizzate per valutare sia il processo che il prodotto delle attività digitali.

- **Esempio di descrittore per la competenza "Ricerca di informazioni" (Scuola Primaria):**
 - **Livello Base:** Sa utilizzare semplici parole chiave per effettuare ricerche guidate su motori di ricerca forniti dall'insegnante.
 - **Livello Intermedio:** È in grado di utilizzare più parole chiave e filtri di base per restringere la ricerca e identificare alcune fonti pertinenti.
 - **Livello Avanzato:** Sa formulare query di ricerca complesse, valutare la pertinenza delle fonti e selezionare informazioni utili per uno scopo specifico.

Le rubriche includeranno criteri specifici per la valutazione di:

- **Competenza tecnica:** Corretto utilizzo degli strumenti digitali.
- **Competenza informativa:** Capacità di trovare, valutare e gestire informazioni.
- **Competenza comunicativa:** Efficacia della comunicazione attraverso strumenti digitali.
- **Competenza creativa:** Capacità di produrre contenuti digitali originali e significativi.
- **Competenza etica e civica:** Consapevolezza e rispetto delle norme di comportamento online.
- **Problem solving:** Capacità di risolvere problemi tecnici e concettuali con l'ausilio del digitale.

3.4. Strumenti per il Monitoraggio:

Per monitorare l'efficacia del curriculum digitale e il progresso degli studenti, si utilizzeranno diversi strumenti:

- **Osservazione sistematica:** Griglie di osservazione per documentare l'engagement degli studenti e le loro interazioni con gli strumenti digitali durante le attività.
- **Analisi dei prodotti digitali:** Valutazione dei manufatti digitali realizzati dagli studenti attraverso le rubriche specifiche.
- **Autovalutazione degli studenti:** Questionari e griglie di autovalutazione per promuovere la riflessione sulle proprie competenze digitali e sui progressi compiuti.

- **Questionari per i docenti:** Raccolta di feedback dai docenti sull'implementazione del curricolo digitale, sulle difficoltà incontrate e sulle strategie didattiche più efficaci.
- **Raccolta di dati sull'utilizzo delle risorse digitali:** Monitoraggio dell'utilizzo delle piattaforme e degli strumenti digitali a disposizione dell'istituto.
- **Portfolio digitale degli studenti:** Raccolta dei lavori digitali più significativi di ciascun studente per documentare la crescita delle competenze nel tempo.

L'insieme di queste proposte, esempi e strumenti mira a fornire un supporto operativo concreto ai docenti per integrare efficacemente il curricolo digitale nella pratica didattica quotidiana, promuovendo lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti in modo organico e progressivo lungo tutto il percorso scolastico.

ALLEGATI:

[CURRICOLO STEAM INFANZIA E PRIMARIA](#)

[CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA I GRADO](#)