



**ISTITUTO COMPRENSIVO "BOVIO- CAVOUR"
DI ALESSANDRIA**

Spalto Rovereto n. 63 - 15121 Alessandria

Telefono +39 0131 223741

alic82800a@istruzione.it (PEO) alic82800a@pec.istruzione.it (PEC)

www.icboviocavour.edu.it

CURRICOLO DIGITALE **VERTICALE**

**Anno scolastico
2024/2025**

Il documento è stato approvato con la delibera n. 5 del Collegio dei Docenti in data 16 dicembre 2024

Sommario

Premessa	3
Finalità delle TIC	3
Competenze Digitali secondo le Direttive Ministeriali e il Quadro DIGCOMP	3
Curricolo Scuola dell'Infanzia	4
Contenuti.....	4
Obiettivi Specifici di Apprendimento:	5
Metodi e Approccio Didattico	5
Curricolo Scuola Primaria.....	5
CLASSI: 1^-2^	6
Classi: 3^-4^-5^	6
Curricolo Scuola Secondaria di Primo Grado.....	7
Traguardi di competenza:	8
Obiettivi Classe 1^:.....	8
Obiettivi Classi 2^ e 3^:.....	8
Proposte di attività:.....	8
Metodi e Approccio Didattico	9
Verifica e Valutazione.....	9
Conclusioni	9

Premessa

La competenza digitale è riconosciuta come una competenza chiave a livello europeo, essenziale per navigare nel mondo attuale. Le nuove direttive ministeriali sottolineano la necessità di costruire un curriculum verticale che accompagni gli studenti dall'infanzia alla scuola secondaria di primo grado, assicurando un percorso coerente e progressivo di alfabetizzazione digitale. Questo approccio mira a garantire che gli studenti sviluppino competenze digitali in modo integrato e continuo, rispondendo così alle esigenze di una società sempre più interconnessa. La didattica per competenze, favorita dall'uso delle tecnologie, diventa uno strumento per attivare processi cognitivi, sociali e metacognitivi, dove le competenze non sono semplicemente trasmesse, ma acquisite attraverso esperienze significative. La costruzione di un curriculum digitale verticale consente di sviluppare, passo dopo passo, le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e consapevole, capace di navigare e agire nel mondo digitale in modo sicuro, critico e creativo.

Finalità delle TIC

Nel contesto delle nuove direttive ministeriali, l'utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) nelle scuole mira a:

- Integrare il digitale in modo graduale e coerente in tutti gli ordini di scuola, costruendo un curriculum verticale che parta dall'infanzia e si sviluppi fino alla secondaria di primo grado.
- Promuovere l'alfabetizzazione digitale come base per l'apprendimento in tutte le discipline.
- Stimolare la creatività, il pensiero critico e la capacità di lavorare in gruppo, utilizzando gli strumenti digitali.
- Favorire l'inclusione, grazie all'uso di tecnologie che permettono di adattare l'insegnamento alle diverse esigenze degli studenti.
- Promuovere un utilizzo consapevole, sicuro e responsabile delle tecnologie.
- Sostenere la progettazione didattica per competenze, attraverso l'uso delle TIC come strumento per l'apprendimento per problemi e progetti.

Competenze Digitali secondo le Direttive Ministeriali e il Quadro DIGCOMP

Le recenti indicazioni ministeriali enfatizzano l'importanza di un approccio integrato alla competenza digitale lungo tutto il percorso scolastico. Ciò implica la necessità di un curriculum verticale che sviluppi progressivamente le seguenti aree:

1. **Informazione:** sviluppare la capacità di ricercare, valutare e organizzare informazioni digitali, in modo che gli studenti imparino a gestire in modo critico e consapevole le informazioni fin dalla scuola dell'infanzia.
2. **Comunicazione:** affinare le competenze comunicative digitali attraverso la collaborazione online, favorendo l'interazione e il lavoro di gruppo sin dai primi anni di scuola.

3. **Creazione di contenuti:** promuovere la produzione di contenuti digitali creativi, attraverso la gestione di testi, immagini, video e applicazioni, stimolando la riflessione sui diritti di proprietà intellettuale.
4. **Sicurezza:** educare alla protezione dei dati, della propria identità digitale e alla gestione dei rischi online, in un contesto di crescente interconnessione.
5. **Problem-solving:** sviluppare la capacità di risolvere problemi attraverso l'uso creativo e informato delle tecnologie, favorendo l'autonomia e il pensiero critico lungo tutto il percorso scolastico.

Il curriculum verticale, quindi, non solo deve abbracciare ogni livello di istruzione, ma deve anche fornire agli studenti gli strumenti per interagire in modo consapevole, creativo e sicuro con il mondo digitale, rafforzando al contempo le competenze trasversali che sono essenziali per una partecipazione attiva nella società.

Curricolo Scuola dell'Infanzia

La Scuola dell'Infanzia è un ambiente privilegiato per l'apprendimento e la socializzazione dei bambini dai tre ai cinque anni e svolge un ruolo fondamentale nello sviluppo dell'identità, dell'autonomia e delle competenze intellettuali, sociali e valoriali. Essa, infatti, garantisce il diritto a un'educazione integrata attraverso attività formative che, nel rispetto delle esperienze e attitudini personali di ciascun bambino, promuovono l'apprendimento attraverso l'uso di molteplici linguaggi. In un contesto sempre più caratterizzato dalla precoce esposizione alle tecnologie, la scuola si impegna ad educare ad un uso corretto e consapevole dei dispositivi digitali, promuovendo una crescita equilibrata, nell'ottica di una limitata esposizione. Il primo approccio dei bambini a questi strumenti, guidato da un adulto, facilita il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, stimolando lo sviluppo di capacità cognitive, riflessive e analitiche. Attraverso esperienze didattiche progettate per coinvolgere in modo cognitivo, metacognitivo e relazionale, la Scuola dell'Infanzia accompagna i bambini verso un apprendimento attivo e significativo, favorendo un uso sano e consapevole delle tecnologie.

Contenuti

Gli apprendimenti digitali si declinano nelle seguenti aree:

- **Conoscenza dei dispositivi tecnologici:** computer, tastiera, mouse, monitor, LIM, tablet, videoproiettore, macchina fotografica digitale.
- **Utilizzo di giochi e attività interattive:** giochi linguistici, logici, matematici e grafici su computer, tablet e LIM.
- **Osservazione e analisi di contenuti digitali:** immagini e video, riconoscendo differenze tra realtà, fantasia e vissuto.
- **Sviluppo delle competenze motorie e cognitive:** eseguire esercizi interattivi e seguire rappresentazioni multimediali.

Obiettivi Specifici di Apprendimento:

Al termine della scuola dell'Infanzia, i bambini:

- Riconoscono e nominano correttamente i dispositivi tecnologici più comuni (computer, tablet, LIM, videoproiettore).
- Riconoscono e comprendono le funzioni basilari di ciascun dispositivo (tastiera, mouse, schermo, stampante, tablet).
- Sanno interagire con giochi interattivi di tipo logico, linguistico e matematico.
- Guardano e comprendono immagini e video, sviluppando la capacità di discriminare e riflettere sui contenuti proposti.
- Partecipano ad attività digitali, con il supporto costante dell'insegnante, per completare compiti e acquisire informazioni.

Metodi e Approccio Didattico

- L'uso delle tecnologie digitali avviene attraverso attività di gioco e sperimentazione guidata, con la costante guida dell'insegnante.
- Viene privilegiato un approccio ludico e interattivo che stimola l'autonomia del bambino, favorendo l'esplorazione e l'utilizzo consapevole degli strumenti digitali.
- Le attività sono progettate per integrare l'uso delle tecnologie con l'apprendimento in altre aree disciplinari, valorizzando la trasversalità dei campi di esperienza.

Curricolo Scuola Primaria

La Scuola Primaria si propone di promuovere lo sviluppo integrale degli alunni, favorendone la crescita intellettuale, sociale e affettiva. L'offerta formativa è orientata all'acquisizione delle competenze fondamentali, con particolare attenzione alle abilità linguistiche, logico-matematiche, relazionali e morali. In tale percorso, le tecnologie digitali vengono introdotte in modo graduale e mirato, valorizzandone il potenziale come strumenti per arricchire l'esperienza didattica. Esse stimolano il pensiero critico, la creatività e la capacità di risoluzione dei problemi, favorendo il lavoro collaborativo e una comprensione dinamica dei contenuti. Attraverso attività pratiche e coinvolgenti, gli studenti sviluppano una competenza digitale di base, essenziale per affrontare con consapevolezza e autonomia le sfide più attuali.

TRAGUARDI DI COMPETENZA:

- Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.

CLASSI: 1[^]-2[^]

OBIETTIVI:

- ✓ Accendere e spegnere il computer;
- ✓ Conoscere le principali parti del computer;
- ✓ Usare i principali comandi della tastiera;
- ✓ Utilizzare semplici software didattici e di programmazione/coding.

Proposte di attività

- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante;
- Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo;
- Online o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding);
- Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale;
- Riflettere sulle emozioni o stati d'animo che si vivono nei contesti reali e virtuali;
- Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media;
- Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura.

Risorse suggerite:

[Digitazione selvaggia - Impara a scrivere gratis | edclub](#)

Youtube.com

[Configura YouTube Kids](#)

[Wordwall | Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo](#)

[LearningApps.org - Moduli di e-learning per il tuo sito internet](#)

[Quiz | Quiz, lezioni, attività e compiti online gratuiti](#)

<https://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatpikids/>

[LAB. CREATIVO 3: IL GIOCO DELLE EMOZIONI - PLAYandLEARN](#)

Coding unplugged e digitale

Scratch Junior

Bee Bot

TRAGUARDI DI COMPETENZA:

- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.
- Utilizzare il coding in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale.

Classi: 3[^]-4[^]-5[^]

Obiettivi:

- ✓ utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini;
- ✓ produrre documenti in diverse situazioni e contesti operativi;
- ✓ conoscere le potenzialità della rete Internet per l'informazione, la ricerca e la comunicazione e i rischi derivanti da un suo non corretto utilizzo;
- ✓ conoscere e utilizzare i dispositivi presenti nella classe e i software installati;
- ✓ conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento;

- ✓ conoscere i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi (psicofisici e illegali) ad essi collegati.

Proposte di attività:

- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca;
- Utilizzare lavagne digitali;
- Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione;
- Scrivere in formato digitale un testo;
- Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi;
- Partecipare ad attività di Ora del Codice;
- Elaborare mappe concettuali utilizzando software;
- Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi;
- Raccontare storie Lego WeDo.

Risorse suggerite

[In rete con la testa](#)

[Internet e ricerche in rete - Teaching resources](#)

[Symbaloo: Bookmarks & Favorites - The #1 Homepage for Educators](#)

[Curricolo CittadiniDigitali.pdf - Google Drive](#)

Scratch 3.0

Youtube.com

[Configura YouTube Kids](#)

[Space Shelter: un gioco per imparare a proteggersi meglio online](#)

[I Super Errori - La Mini Serie | Arcipelago Educativo](#)

[Internet e ricerche in rete - Teaching resources](#)

[Wordwall | Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo](#)

[L'Ora del Codice - Programmalfuturo.it](#)

<https://www.mindomo.com/it/>

Curricolo Scuola Secondaria di Primo Grado

La Scuola Secondaria di Primo Grado “Cavour” mira a consolidare e ampliare le conoscenze già acquisite nel percorso scolastico precedente, sostenendo lo sviluppo del pensiero critico e analitico. L'insegnamento, dunque, pone l'accento sul rafforzamento delle competenze disciplinari e sulla loro applicazione in contesti pratici, promuovendo autonomia, riflessione e capacità di collaborazione. Le tecnologie, integrate in modo organico nel curriculum, rappresentano strumenti essenziali per arricchire l'esperienza formativa e per sviluppare competenze trasversali quali creatività, problem solving e cittadinanza digitale. Questo approccio innovativo e interdisciplinare all'apprendimento si basa su ambienti educativi progettati per favorire la partecipazione attiva e la costruzione condivisa del sapere, incoraggiando l'uso consapevole e responsabile dei dispositivi. Laboratori didattici, dispositivi tecnologici e spazi tematici offrono opportunità di apprendimento per competenze, promuovendo studio, ricerca e produzione di contenuti digitali in un contesto educativo che valorizza la relazione, creando occasioni di studio, ricerca e produzione di contenuti digitali.

Traguardi di competenza:

- Produrre contenuti digitali
- Navigare, ricercare, gestire e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Interagire e condividere attraverso le tecnologie digitali
- Identità e cittadinanza digitale
- Uso consapevole dei dispositivi digitali volti alla tutela dei dati personali e del benessere psicofisico

Obiettivi Classe 1^:

- Conoscere le regole per il rispetto delle aule, degli strumenti e dei laboratori digitali
- Riconoscere le funzioni basilari della tastiera
- Utilizzo base del pacchetto office
- Effettuare una semplice ricerca online
- Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica dovuti all'utilizzo inadeguato dei dispositivi

Obiettivi Classi 2^ e 3^:

- Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa
- Utilizzo di immagini e dati nel rispetto dei diritti d'autore e della privacy
- Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti
- Valutare e archiviare dati, siti e pagine web distinguendo informazioni attendibili e non
- Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti per comunicarli correttamente
- Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione

Proposte di attività:

- Analizzare con la classe i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi
- Scrittura creativa e collaborativa
- Scaricare, salvare e archiviare documenti/file in vari formati
- Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata)
- Presentazioni multimediali utilizzando vari template, curandone grafica e contenuti
- Coding e programmazione – Robocod
- Organizzare una bibliografia
- Riconoscimento delle fake news
- Realizzare podcast/video/filmati

Metodi e Approccio Didattico

L'approccio didattico si basa su metodi attivi e cooperativi, che valorizzano l'apprendimento in ambienti tematici e flessibili. Gli studenti sono stimolati a lavorare in gruppi, a esplorare le tecnologie in modo pratico e a utilizzare le competenze digitali per realizzare progetti concreti e significativi. La scuola propone anche un'educazione digitale orientata alla consapevolezza e alla riflessione critica sull'uso delle tecnologie, che rappresentano parte integrante del processo di apprendimento volto a sviluppare competenze trasversali, come il pensiero critico e l'adattamento a contesti dinamici, in continua evoluzione.

Verifica e Valutazione

Non sono previsti momenti formali di verifica e valutazione degli apprendimenti, tuttavia, l'osservazione sistematica degli alunni, unitamente alla documentazione dei percorsi e dei progressi compiuti, costituiscono la base per adattare l'intervento educativo e per monitorare lo sviluppo delle competenze digitali. La valutazione, dunque, non è incentrata solo sui risultati finali acquisiti, ma include l'osservazione continua del processo di apprendimento, della partecipazione attiva degli studenti e delle loro capacità di utilizzare le tecnologie in modo sicuro ed efficace. La documentazione del percorso, anche attraverso la produzione di artefatti digitali, permette di monitorare i progressi e adattare l'insegnamento alle esigenze individuali e di gruppo. Il docente è, insieme agli studenti, coproprietario dello spazio di apprendimento, utilizzando i nuovi ambienti scolastici per stimolare la creatività e la realizzazione di progetti interdisciplinari.

Conclusioni

Il curriculum digitale delineato per i diversi ordini di scuola si fonda su un approccio educativo integrato, che pone al centro le necessità di apprendimento degli studenti in un contesto caratterizzato da un rapido sviluppo tecnologico. Nella scuola dell'infanzia, le tecnologie sono impiegate come strumenti per stimolare la curiosità, favorendo un'esplorazione del mondo che permetta ai bambini di acquisire una comprensione più profonda del contesto che li circonda. Nella scuola primaria, l'acquisizione delle competenze digitali avviene in modo progressivo, con un focus sull'esperienza pratica, il gioco educativo e la collaborazione, mirando a un apprendimento che integri le risorse digitali nelle discipline tradizionali. Nella scuola secondaria, il curriculum digitale prosegue con l'approfondimento delle competenze acquisite, orientandosi verso un uso più consapevole e produttivo dei dispositivi digitali. Gli studenti sono chiamati a sviluppare competenze in modo graduale, che consentano loro di affrontare con efficacia le sfide del futuro, in un contesto sempre più interconnesso. L'impiego delle tecnologie non solo supporta l'apprendimento nel suo insieme, ma promuove anche i principi che regolano la cittadinanza digitale, incoraggiando l'adozione di comportamenti responsabili e critici nell'utilizzo delle risorse. L'utilizzo dei dispositivi digitali, dunque, non si limita a supportare l'apprendimento scolastico, ma contribuisce anche a formare cittadini consapevoli, promuovendo un utilizzo sicuro e attento delle tecnologie. Il curriculum si prefigge di preparare gli alunni, fin dalla scuola dell'infanzia, non solo a essere competenti nell'uso degli strumenti digitali. L'apprendimento del digitale si configura, pertanto, come un mezzo per costruire significato, promuovere l'autonomia e favorire la creazione di relazioni educative di qualità, sempre nel rispetto dei tempi e dei ritmi individuali di ciascun alunno.