

ISTITUTO COMPRENSIVO “GIOVANNI LILLIU”- CAGLIARI

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE DI ISTITUTO

1. Premessa e finalità

Il curriculum digitale rappresenta uno strumento dinamico per rispondere alle sfide educative della società contemporanea, caratterizzata da un uso sempre più diffuso delle tecnologie digitali. Esso mira a sviluppare negli studenti competenze digitali, trasversali e disciplinari.

Attraverso un percorso strutturato e progressivo, il curriculum digitale promuove l'uso critico, creativo e responsabile delle tecnologie, favorendo l'innovazione didattica in coerenza con le Indicazioni Nazionali e con il quadro europeo delle competenze digitali (DigComp).

Il curriculum digitale verticale è da intendersi come supporto alla didattica tradizionale infatti non si configura come un ambito separato, ma come un elemento trasversale che arricchisce tutte le discipline, sostenendo lo sviluppo del pensiero computazionale, della sicurezza online, dell'informazione digitale e della produzione di contenuti multimediali.

Nasce in coerenza con:

- Indicazioni Nazionali per il Curriculum 2012 e Linee guida Educazione Civica 2020;
- Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD);
- DigComp 2.2 – Quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini;
- DigCompEdu – Quadro europeo per le competenze digitali dei docenti;
- Piano Scuola 4.0.
- Riferimenti n. 92/2019 sull'Educazione Civica.
- Agenda 2030
- Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche
Versione 1.0 - Anno 2025; VERSIONE 3.0, Novembre 2025.

2. Visione educativa

L'educazione digitale non è una disciplina, ma una competenza trasversale, che si intreccia con tutte le aree del sapere e contribuisce alla formazione del cittadino digitale consapevole, responsabile e creativo. L'obiettivo del curriculum è guidare gli studenti a:

- utilizzare in modo critico, sicuro e responsabile le tecnologie digitali;
- sviluppare creatività, collaborazione e pensiero computazionale;
- comprendere i diritti e i doveri della cittadinanza digitale;
- promuovere benessere e sicurezza online.

3. Struttura del curriculum

Il curriculum è articolato in cinque aree di competenza, ispirate al modello europeo DigComp:

- 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati: ricercare, valutare e gestire dati e informazioni digitali.
- 2 Comunicazione e collaborazione digitale: interagire, condividere e partecipare a comunità digitali in modo consapevole.
- 3 Creazione di contenuti digitali: produrre, modificare e integrare contenuti digitali in diversi formati.
- 4 Sicurezza e benessere digitale: proteggere dati, dispositivi e identità; promuovere un uso equilibrato e sicuro del digitale.
- 5 Problem solving e pensiero computazionale: utilizzare strategie logiche e creative per risolvere problemi e sviluppare progetti digitali.

4. Articolazione per ordine di scuola

SCUOLA DELL'INFANZIA (3-6 anni)

Obiettivo generale

Avvicinare i bambini in modo ludico e consapevole al mondo digitale, sviluppando curiosità, creatività e prime regole di comportamento.

Area	Traguardi di competenza	Attività esemplificative
1. Informazione	Riconosce e utilizza semplici strumenti tecnologici (tablet, LIM).	Giochi interattivi educativi su LIM, osservazione di immagini digitali.
2. Comunicazione	Partecipa a semplici attività collaborative con strumenti digitali.	Disegnare insieme su un'app di pittura digitale.
3. Creazione	Utilizza strumenti digitali per creare disegni o brevi registrazioni audio.	Creazione di un "libro digitale" della sezione.
4. Sicurezza	Impara a prendersi cura degli strumenti e a chiedere aiuto a un adulto.	Conversazioni guidate su come usare con attenzione il tablet.
5. Problem solving	Sperimenta il "pensare per tentativi" in semplici giochi logici digitali.	Giochi di coding unplugged (es. CodyFeet, percorsi su tappeti).

SCUOLA PRIMARIA (6-11 anni)

Obiettivo generale:

Sviluppare consapevolezza e autonomia nell'uso degli strumenti digitali, favorendo il pensiero computazionale e la collaborazione online.

Area	Traguardi di competenza	Attività esemplificative
1. Informazione	Sa cercare, selezionare e organizzare semplici informazioni digitali.	Ricerca di immagini/testi per una presentazione.
2. Comunicazione e	Utilizza strumenti digitali per collaborare e comunicare in modo rispettoso.	Uso guidato della piattaforma d'istituto (Google Workspace).
3. Creazione	Produce contenuti digitali (testi, presentazioni, semplici video).	Creazione di un e-book di classe o di un video di progetto.
4. Sicurezza	Riconosce regole di comportamento online e di protezione dei dati personali.	Laboratori su "Cittadinanza digitale" e "Internet sicuro".
5. Problem solving	Applica strategie logiche e di coding per risolvere problemi.	Attività con Scratch, robotica educativa (Bee-Bot, mBot, Kubo).

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO (11-14 anni)

Obiettivo generale:

Consolidare competenze digitali critiche e creative, promuovere l'autonomia, la responsabilità e la cittadinanza digitale attiva.

Area	Traguardi di competenza	Attività esemplificative
1. Informazione	Ricerca, valuta e rielabora informazioni in modo critico e responsabile.	Verifica di fonti online, creazione di mappe digitali.
2. Comunicazione	Utilizza piattaforme e strumenti digitali per collaborare, condividere e comunicare.	Progetti di classe in cloud, blog scolastico, forum didattici.
3. Creazione	Realizza prodotti multimediali complessi integrando diversi linguaggi digitali.	Podcast, video, presentazioni interattive, coding avanzato.

4. Sicurezza	Applica comportamenti responsabili nella gestione dei dati e nella sicurezza online.	Simulazioni su cyberbullismo, privacy e identità digitale.
5. Problem solving	Applica il pensiero computazionale a contesti disciplinari e di vita quotidiana.	Progetti di coding con Python o App Inventor, challenge STEM.

5. Competenze trasversali e collegamenti interdisciplinari

- Cittadinanza digitale (Educazione civica)
- STEM (Scienze, tecnologia, matematica, informatica)
- Educazione ai media e al linguaggio visivo
- Inclusione: uso del digitale come supporto per bisogni educativi speciali.

6. Metodologie didattiche

- Didattica laboratoriale e per competenze
- Apprendimento cooperativo e peer education
- Flipped classroom e project work
- Uso consapevole di ambienti digitali d'istituto (Google Workspace, Microsoft 365, Moodle, Canva, ecc.).

7. Formazione docenti e sviluppo professionale

Il curriculum è sostenuto da:

- attività di formazione e aggiornamento continuo (Animatore Digitale, Team dell'Innovazione, docenti dell'Istituto);
- comunità di pratica interne per la condivisione di buone pratiche;
- partecipazione a progetti PON, PNSD e reti di scuole digitali.

8. Monitoraggio e revisione

Il Curriculum Digitale è un documento dinamico, soggetto a revisione annuale in base a:

- risultati del monitoraggio interno;
- innovazioni normative e tecnologiche;

- feedback di docenti e studenti.