



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 1 di 8

ALLEGATO N.7 AL PTOF



CURRICOLO DIGITALE ***VERTICALE***



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 2 di 8

Si precisa che il seguente curriculum digitale andrà gradualmente a regime nei tre ordini di scuola, sia in relazione all'implementazione degli strumenti innovativi di cui il nostro Istituto comprensivo si va via via dotando, sia al continuo processo di formazione dei docenti alle competenze digitali (DigCompEdu).

IL PNSD...COS'È?



Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. (Decreto 851/2015).



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 3 di 8

È un pilastro fondamentale de “La Buona Scuola” (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l’innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell’educazione digitale. L’educazione nell’era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano.

QUALI COMPETENZE PER I NOSTRI ALUNNI?

Definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell’uso critico della Rete, o nell’informatica.

“La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l’apprendimento permanente individuale. È definita come la capacità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l’uso dei dispositivi per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet” (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l’apprendimento permanente).

Le competenze digitali sono un universo di abilità tecnologiche -definite anche digital skills- strettamente connesse a competenze relazionali e comportamentali che consentono alle persone di utilizzare efficacemente i nuovi strumenti digitali: dalla tutela dei propri dati alla netiquette nell’uso dei social media; dalla ricerca di informazioni online alla realizzazione di contenuti digitali.

Gli studenti devono infatti diventare **utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali**, ma anche **produttori, creatori, progettisti**.

PERCHÉ UN CURRICOLO IN VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI?

La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d’oggi. **Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.** Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione. (DigComp 2.1- DigCompEdu).



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 4 di 8

SÌ AL DIGITALE E AL PENSIERO COMPUTAZIONALE...PERCHÉ

- Favoriscono lo sviluppo di processi di **apprendimento «project-based»**.
- L'insegnamento del pensiero computazionale fornisce un quadro entro il quale **ragionare su problemi e sistemi**.
- Insegnare il coding significa **insegnare a pensare in maniera algoritmica**, ovvero insegnare a trovare e sviluppare una soluzione a problemi anche complessi.
- Il pensiero computazionale alla base di gran parte dell'**informatica** e la capacità di **“pensare in modo computazionale”** permettono di “programmare il futuro” attraverso competenze e strumenti che afferiscono alla sfera digitale.

GLI EVENTI INTERNAZIONALI COLLEGATI ALLE COMPETENZE DIGITALI A CUI IL NOSTRO ISTITUTO PARTECIPA

- Partecipazione alla CodeWeek (tutti gli ordini di scuola)
- Safer internet day (classi quinte scuola primaria, scuola secondaria di I° grado).

OPERATIVAMENTE, NELLE CLASSI DEI TRE ORDINI DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA (alunni di 5 anni) E CLASSI 1 [^] /2 [^] DELLA SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rappresentare una fiaba, orientarsi nello spazio, fare coding, giochi legati al CODING e al pensiero computazionale.	BEEBOT, APP per tablet, PHOTON, DOC, MIND...
Esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.	WEB APP



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 5 di 8

CLASSI 3 [^] SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando eventualmente il contenuto con materiali multimediali.	WEB APP APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.	
Robotica educativa.	LEGO EDUCATIONAL WE DO 2.0, PHOTON...

CLASSI 4 [^] e 5 [^] SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando eventualmente il contenuto con materiali multimediali.	WEB APP APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.	
Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi, mappe e tabelle.	WEB APP PER CREAZIONE DI MAPPE
Avviarsi a navigare in modo sicuro.	WEB
Robotica educativa.	LEGO EDUCATIONAL WE DO 2.0, PHOTON, SAM LABS...



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 6 di 8

SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO: CLASSI 1^	
OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando il contenuto con materiali multimediali.	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Realizzare presentazioni.	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Saper utilizzare web app e ambienti online per approfondire e supportare i percorsi disciplinari.	WEB APP
Sviluppare il pensiero computazionale.	SCRATCH CODE.ORG
Consultare cataloghi e risorse online.	CATALOGHI MULTIMEDIALI (MLOL), DIZIONARI ONLINE
Avviarsi a navigare in modo sicuro.	WEB
Prevenzione cyberbullismo.	
Disegnare elementi grafici ed elaborare immagini.	WEB APP
Saper consultare la versione digitale dei libri di testo e le relative espansioni online.	APP LIBRI DI TESTO
Disegnare figure geometriche.	GEOGEBRA



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 7 di 8

SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO: CLASSI 2 ^A	
OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando il contenuto con materiali multimediali	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Realizzare presentazioni.	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Saper utilizzare web app e ambienti online per approfondire e supportare i percorsi disciplinari.	WEB APP
Sviluppare il pensiero computazionale.	WEB APP
Disegnare figure geometriche.	GEOGEBRA
Creare e utilizzare una bacheca virtuale.	PADLET
Disegnare elementi grafici ed elaborare immagini.	WEB APP
Video editing a fini didattici.	WEB APP
Navigare in modo sicuro.	WEB
Prevenzione cyberbullismo.	



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
ANNO SCOLASTICO 2021- 2022 pag. 8 di 8

SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO: CLASSI 3 ^A	
OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando il contenuto con materiali multimediali.	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Realizzare presentazioni.	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Creare grafici e tabelle.	APP E SERVIZI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION
Saper utilizzare web app e ambienti online per approfondire e supportare i percorsi disciplinari.	WEB APP
Sviluppare il pensiero computazionale.	SCRATCH e CODE.ORG
Disegnare figure geometriche.	GEOGEBRA
Creare e utilizzare una bacheca virtuale.	PADLET
Disegnare elementi grafici ed elaborare immagini.	WEB APP
Produrre brevi filmati e video con semplici programmi o applicazioni.	WEB APP
Navigare in modo sicuro.	WEB
Prevenzione cyberbullismo.	