ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIROLAMO" VENEZIA
Venezia, Cannaregio 3022/A, CAP 30121 Tel. 041 717336 – fax 041 721789
e – mail VEIC84200T@istruzione.it PEC VEIC84200T@pec.istruzione.it
Codice Scuola VEIC84200T Codice Fiscale 94071400272
Codice Univoco Ufficio: UF0I22

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

PREMESSA

Nella costruzione del curricolo digitale verticale si è tenuto conto dell'articolato quadro normativo, che definisce le finalità educative, le competenze chiave da sviluppare e le linee guida metodologiche per l'integrazione del digitale nella pratica didattica.

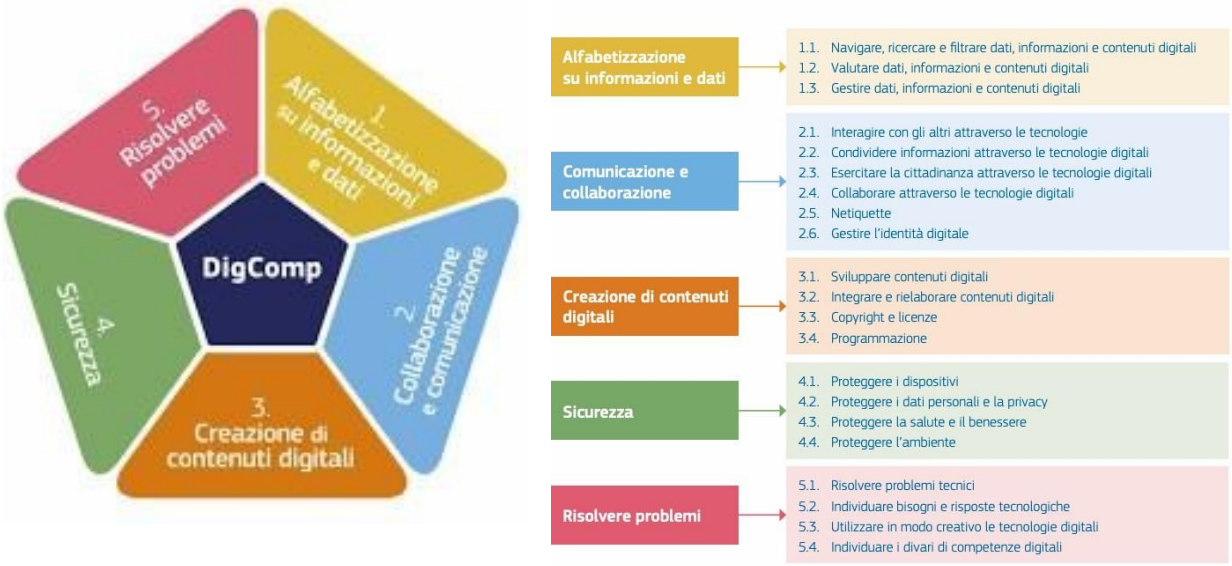
NORMATIVA DI RIFERIMENTO

1. Competenze digitali nel quadro europeo

• **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea (22 maggio 2018)** relativa alle *competenze chiave per l'apprendimento permanente*: tra queste, viene esplicitamente richiamata la **competenza digitale**, intesa come capacità di usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie digitali per l'informazione, la comunicazione, la risoluzione di problemi e la creazione di contenuti.

• **DigComp 2.2 (2022)**: il quadro europeo di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, che delinea 5 aree di competenza (alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, risoluzione di problemi) articolate su 8 livelli di padronanza.

• **DigComp 3.0 (2025)**, quinta edizione del quadro europeo delle competenze digitali, che riflette i rapidi sviluppi tecnologici digitali e l'integrazione sistematica e trasversale dell'IA in tutto il quadro.



2. Normativa italiana e indicazioni ministeriali

• **Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo d'Istruzione (2012)**: valorizzano il ruolo del digitale come risorsa culturale e didattica, sottolineando l'importanza della media education e dell'uso consapevole delle tecnologie.

• **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD - D.M. 851/2015)**: documento strategico del MIUR che definisce le linee guida per l'innovazione della scuola italiana attraverso il digitale, promuovendo la costruzione di curricoli verticali per le competenze digitali.

• **Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica (L. 92/2019)**: introducono tra i nuclei tematici fondanti anche la *cittadinanza digitale*, che va integrata nei percorsi curricolari fin dalla scuola dell'infanzia.

• **Quadro di riferimento per le competenze digitali dei docenti – DigCompEdu Italia (2022)**: estensione italiana del quadro europeo DigCompEdu, utile anche per la progettazione di percorsi coerenti tra sviluppo delle competenze digitali degli alunni e quelle degli insegnanti.

• **Riforma del sistema di orientamento scolastico (D.M. 328/2022)**: sottolinea l'importanza delle competenze trasversali, comprese quelle digitali, come parte integrante del percorso di crescita personale e professionale.

- **Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale** nelle Istituzioni scolastiche (2025).

3. PNRR – Missione 4, Componente 1: Istruzione e ricerca.

Nel contesto del **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR)**, sono previste azioni specifiche per la transizione digitale della scuola, come:

• la formazione del personale scolastico sulle competenze digitali;

• il potenziamento degli ambienti di apprendimento innovativi;

• lo sviluppo di contenuti didattici digitali;

• la promozione di curricoli per le competenze digitali trasversali (digital literacy, coding, robotica educativa, intelligenza artificiale).

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Tenuto conto della formazione svolta negli ultimi anni dal personale scolastico docente e delle dotazioni tecnologiche acquistate grazie ai finanziamenti PON e PNRR l'Istituto San Girolamo ha elaborato il seguente curricolo digitale verticale:

SCUOLA DELL'INFANZIA

FINALITA'	• Sviluppo di comportamenti di base legati alla cittadinanza digitale (rispetto delle regole, uso condiviso, attenzione all'altro). • Familiarizzazione con le tecnologie come strumenti di esplorazione, espressione e gioco.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Sviluppare curiosità e interesse verso gli strumenti tecnologici (monitor interattivo e robot educativi in possesso della scuola: Cubetto e Mtiny). • Utilizzare semplici applicazioni o strumenti digitali con il supporto dell'adulto. • Cominciare a riconoscere i concetti di sequenza e ordine logico attraverso attività di coding unplugged e giochi. • Promuovere la consapevolezza delle regole nell'uso dei dispositivi (turni, rispetto dei materiali, collaborazione).

METODOLOGIA	Saranno privilegiate le metodologie didattiche attive con particolare riferimento allo storytelling, al tinkering e al coding unplugged. Ognuna di queste metodologie: ● valorizza il ruolo attivo dello studente. ● sviluppa competenze trasversali (collaborazione, creatività, pensiero critico, digitale).
ATTIVITA'	Coding unplugged Attività tinkering Storytelling con Cubetto e Mtiny
COSA e COME VALUTARE	Verranno valutate: ● le competenze digitali (uso corretto degli strumenti digitali e dei robot educativi utilizzati) ● le competenze trasversali (collaborazione e lavoro di gruppo) ● il processo (partecipazione, impegno e progresso) ● il prodotto finale (completezza, creatività e correttezza) Gli strumenti per una corretta valutazione saranno: ● la predisposizione di una griglia di osservazione. ● una documentazione annotata e/o fotografica del processo. ● un portfolio digitale che conterrà i lavori digitali realizzati (es. una cartella)

SCUOLA PRIMARIA

Classi prima e seconda

FINALITA'	• Sviluppo di comportamenti di base legati alla cittadinanza digitale (rispetto delle regole, uso condiviso, attenzione all'altro). • Alfabetizzazione digitale di base e avvio al pensiero computazionale. • Sviluppo del pensiero creativo e divergente volto alla valorizzazione dell'immaginazione, alla sperimentazione e capacità di generare soluzioni originali anche attraverso linguaggi digitali e multimediali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Comprendere il funzionamento degli strumenti digitali a disposizione (Monitor interattivo, computer, robot educativi Cubetto e Mtiny). • Iniziare a utilizzare software didattici, app educative e strumenti di scrittura digitale. • Sviluppare la conoscenza del codice di programmazione unplugged su percorsi ideati in modo originale.

	• Sviluppare la conoscenza del codice di programmazione utilizzando alcuni percorsi proposti dalla piattaforma MIUR-CINI www.programmailfuturo.com • Introdurre concetti base di sicurezza online e rispetto delle regole digitali.
METODOLOGIA	Saranno privilegiate le metodologie didattiche attive con particolare riferimento allo storytelling, al tinkering e al coding. Ognuna di queste metodologie: ● valorizza il ruolo attivo dello studente. ● sviluppa competenze trasversali (collaborazione, creatività, pensiero critico, digitale).
ATTIVITA'	Gli insegnanti dei tre plessi della scuola primaria hanno deciso di dedicare, oltre alle attività quotidiane che integrano con strumenti digitali per arricchire l'apprendimento delle diverse discipline (come video esplicativi e giochi interattivi), una settimana all'anno interamente focalizzata sulle STEM. Questa settimana si svilupperà principalmente nel mese di ottobre in occasione della Europe Code Week. Durante questa settimana, tutti gli alunni saranno coinvolti in lezioni e laboratori dedicati, guidati dai docenti interni ed eventualmente anche da personale esterno. Le attività proposte avranno l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze nelle discipline STEM – riconosciute come trasversali e fondamentali per la comprensione del mondo che ci circonda – in un ambiente stimolante, creativo e collaborativo**.**

COSA e COME VALUTARE	Verranno valutate: ● le competenze digitali (uso corretto degli strumenti digitali, dei robot educativi utilizzati e la produzione dei primi semplici elaborati realizzati con paint e word) ● le competenze trasversali (collaborazione e lavoro di gruppo) ● il processo (partecipazione, impegno e progresso) ● il prodotto finale (completezza, creatività e correttezza) Gli strumenti per una corretta valutazione saranno: ● la predisposizione di una griglia di osservazione. ● una documentazione annotata e/o fotografica del processo. ● autovalutazione e peer review. ● un portfolio digitale che conterrà i lavori digitali realizzati (es. una cartella)

Classi terza, quarta e quinta

	• Consolidamento dell'alfabetizzazione digitale, dello sviluppo del pensiero

FINALITA'	computazionale e della cittadinanza digitale. • Potenziamento del pensiero creativo e divergente volto alla valorizzazione dell'immaginazione, alla sperimentazione e capacità di generare soluzioni originali anche attraverso linguaggi digitali e multimediali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Utilizzare strumenti digitali per scrivere, ricercare, creare contenuti (testo, immagini, presentazioni). • Utilizzare ambienti online sicuri (Classroom, piattaforme dedicate). • Sviluppare abilità di coding con linguaggi visuali (Scratch, robotica educativa con schede microbit, robot Mbot e Lego, Tinkercad base, Tello). • Promuovere comportamenti sicuri, responsabili e collaborativi online (privacy, identità digitale, rispetto altrui). • Comprendere il concetto di informazione attendibile e iniziare a sviluppare senso critico.
METODOLOGIA	Saranno privilegiate le metodologie didattiche attive con particolare riferimento al digital storytelling, al tinkering, al coding, alla flipped classroom, al jigsaw, al cooperative learning, al project-based learning e al game-based learning. Ognuna di queste metodologie: ● valorizza il ruolo attivo dello studente. ● sviluppa competenze trasversali (collaborazione, creatività, pensiero critico, digitale). ● usa strumenti digitali per creare, comunicare e condividere.

ATTIVITA'	Gli insegnanti dei tre plessi della scuola primaria hanno deciso di dedicare, oltre alle attività quotidiane che integrano con strumenti digitali per arricchire l'apprendimento delle diverse discipline (come video esplicativi e giochi interattivi), una settimana all'anno interamente focalizzata sulle STEM. Questa settimana si svilupperà principalmente nel mese di ottobre in occasione della Europe Code Week. Durante questa settimana, tutti gli alunni saranno coinvolti in lezioni e laboratori dedicati, guidati dai docenti interni ed eventualmente anche da personale esterno. Le attività proposte avranno l'obiettivo di sviluppare e potenziare le competenze nelle discipline STEM – riconosciute come trasversali e fondamentali per la comprensione del mondo che ci circonda – in un ambiente stimolante, creativo e collaborativo.
COSA e COME VALUTARE	Verranno valutate: ● le competenze digitali (uso corretto degli strumenti digitali e dei robot educativi utilizzati, produzione degli elaborati realizzati con alcuni degli strumenti offerti da Google Workspace, navigazione e ricerca, sicurezza on line) ● le competenze trasversali (collaborazione e lavoro di gruppo, autonomia e

	iniziativa, pensiero critico e risoluzione di problemi) ● il processo (partecipazione, impegno e progresso) ● il prodotto finale (completezza, creatività e correttezza) Gli strumenti per la valutazione saranno: ● la predisposizione di una griglia di osservazione (da fare). ● una documentazione annotata o fotografica del processo. ● autovalutazione e peer review. ● un portfolio digitale che conterrà i lavori digitali realizzati.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Classi prima, seconda e terza

FINALITA’	● Acquisire consapevolezza della propria cittadinanza (e della propria identità) digitale. ● Imparare a proteggere i propri dati personali e a riconoscere i rischi online, con speciale riferimento ai social network. ● Comprendere le implicazioni etiche dell'uso delle tecnologie e adottare comportamenti corretti e non offensivi nelle interazioni online. ● Usare gli strumenti digitali per informarsi criticamente, partecipare alla vita pubblica e collaborare a progetti di gruppo, diventando parte attiva della società. ● Sviluppare la capacità di trovare, valutare, organizzare e utilizzare le informazioni provenienti da fonti digitali. ● Consentire agli studenti di produrre contenuti originali in vari formati (testi, immagini, audio, video, pagine web). ● Insegnare alcune modalità di utilizzo delle tecnologie per analizzare problemi e identificare soluzioni. ● Utilizzare strumenti digitali per adattare l'insegnamento alle diverse esigenze personali e stili di apprendimento degli studenti. ● Promuovere metodologie che vedano gli studenti protagonisti, attraverso progetti, simulazioni, ricerche e lavori di gruppo mediati dalle tecnologie. ● Promuovere l'apprendimento continuo e l'aggiornamento data, soprattutto, la rapidità dell'evoluzione degli strumenti tecnologici.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	● Usare consapevolmente strumenti digitali per scrivere, presentare, elaborare dati (Google Docs, presentazioni, fogli di calcolo). ● Conoscere e utilizzare adeguatamente piattaforme digitali collaborative (G Suite, Google Classroom, eventualmente Microsoft 365). ● Comunicare efficacemente in diversi contesti digitali (e-mail formali, forum, Classroom). ● Approfondire attività di coding, robotica educativa e pensiero

	computazionale (Tinkercad, Arduino…). ● Acquisire competenze di base sulla cybersecurity, uso etico del web, copyright, fake news. ● Partecipare a progetti di educazione civica digitale (social media, identità digitale, comunicazione online). ● Avviare riflessioni sull’impatto delle tecnologie digitali nella società. ● Imparare ad utilizzare consapevolmente alcuni software o modelli linguistici, ad esempio Google Gemini, basati sull’intelligenza artificiale.

METODOLOGIE	Vengono adottate metodologie didattiche attive ed inclusive, in particolare: ● Apprendimento basato su problemi e/o progetti (PBL): studenti e studentesse affrontano problemi complessi e autentici (compiti di realtà) che richiedono l'uso di strumenti digitali per la ricerca, l'analisi e la presentazione delle soluzioni. ● Apprendimento per Indagine: gli alunni sono guidati a formulare domande, ricercare informazioni (spesso online), analizzare dati e trarre conclusioni in modo autonomo, utilizzando le tecnologie come strumenti di indagine. ● Lavori di Gruppo Mediati dal Digitale: si prevede l'uso di piattaforme collaborative (es. Google Drive, Classroom, pad condivisi) per la stesura di documenti, la creazione di presentazioni, la gestione di progetti comuni, incoraggiando la co-costruzione della conoscenza. ● Peer Learning e Tutoring Digitale: Gli studenti più esperti supportano i compagni nell'uso di strumenti digitali o nella comprensione di concetti. Possono essere creati materiali didattici collaborativi o tutorial tra pari. ● Storytelling Digitale: Utilizzo di strumenti digitali per creare narrazioni, presentare idee o esplorare concetti in modo coinvolgente. L'impiego di strumenti digitali potrà essere di supporto per studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) o Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), garantendo l'accessibilità ai contenuti e alle attività.
ATTIVITA'	**ATTIVITA' GENERALI** ● Ricerche Guidate online: gli alunni, con guida o supervisione dell'insegnante, ricercano informazioni su argomenti specifici utilizzando motori di ricerca e siti web appropriati. Si pone particolare attenzione alla verifica delle fonti, valutando l'autenticità, l'affidabilità, la verosimiglianza delle stesse, identificando così potenziali "fake news" o informazioni errate o incomplete. ● Organizzazione di informazioni: creazione di mappe concettuali digitali (Coggle, eventualmente MindMup, MindMaple, XMind, ecc.), bacheche virtuali (Padlet), documenti condivisi per raccogliere, organizzare e sintetizzare il lavoro scolastico. ● Attività didattica tradizionale (es. lezione frontale) supportata o mediata da dispositivi digitali, come LIM o monitor interattivi. **ATTIVITA' CONNESSE ALLA COMUNICAZIONE E ALLA COLLABORAZIONE** ● Creazione di Presentazioni Interattive: realizzazione, anche in gruppo, di slides multimediali (es. con Google Presentazioni, Microsoft PowerPoint, Canva, Prezi) per esporre ricerche o progetti, integrando testi, immagini, video e link.

	● Lavori di gruppo su documenti condivisi: collaborazione anche in tempo reale su documenti di testo, fogli di calcolo o presentazioni, imparando a commentare, annotare, suggerire modifiche e gestire le versioni. ● Utilizzo del Catalogo Digitale della Biblioteca Scolastica Innovativa d'Istituto per la ricerca di titoli e il prestito interno. ● Fruizione guidata dei contenuti digitali offerti dal portale MLOL Scuola (audiolibri, podcast, e-book, periodici e quotidiani). **ATTIVITA' CONNESSE ALLA CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** ● Disegno e Animazione Digitale: Utilizzo di software di disegno per creare storie interattive o animazioni in Stop Motion. ● Fotografia e grafica digitale ad essa connessa (formati, DPI, fotoritocco). ● Storytelling Digitale: narrare utilizzando diversi media digitali (testo, immagini, audio, video), accedendo ai contenuti della biblioteca scolastica e facendo eventuale uso di piattaforme specifiche. ● Realizzazione di pagine web interdisciplinari (Google Sites, Adobe Express). **ATTIVITA' CONNESSE AL CODING E AL PENSIERO COMPUTAZIONALE** ● Giochi ed esercizi in grado di favorire il pensiero logico-computazionale, anche senza l'uso di dispositivi digitali (giochi di sequenza, risoluzione di enigmi). ● Coding Testuale di Base: introduzione a linguaggi di programmazione testuali (C, ArduinoIDE..) attraverso semplici esercizi di programmazione o la modifica di codici esistenti. ● Programmazione di dispositivi per eseguire compiti specifici e reiterati, programmazione di alcuni sensori, impiegando microcontrollori (Arduino, Lego Spike). **ATTIVITA' CONNESSE ALL'INNOVAZIONE** ● Proposta di "sfide digitali", ovvero problemi aperti che richiedono l'identificazione di soluzioni in ambito digitale. ● Produzione di energia elettrica (con Dinamo, pannelli solari ecc.) e suo impiego con vari utilizzatori e in varie configurazioni. Le attività citate vengono introdotte in modo graduale, consentendo agli studenti di costruire progressivamente le proprie competenze digitali in un contesto significativo e motivante. **Nel corso dell'anno alcune giornate saranno dedicate ad attività laboratoriali connesse alla tecnologia digitale ed allo sviluppo di competenze relative alle discipline STEM.**
COSA e COME VALUTARE	● Utilizzo di quiz online e sondaggi rapidi, strumenti di feedback immediato (Kahoot!, Google Forms) per monitorare costantemente la comprensione degli studenti e adattare gli interventi didattici. ● Valutazione tra pari: gli studenti valutano i lavori dei propri pari o riflettono criticamente sui propri. ● Rubriche di valutazione processo e di prodotto.

CURRICOLO DIGITALE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'adozione degli strumenti di intelligenza artificiale all'interno dell'Istituto avverrà a seguito di una preventiva e attenta valutazione dei rischi, considerati non solo sotto il profilo tecnologico, ma anche etico, pedagogico, giuridico e organizzativo, come da Piano per l'IA nella scuola. Tale valutazione terrà conto della tutela della privacy e della protezione dei dati personali, degli impatti ambientali ed energetici connessi all'utilizzo delle tecnologie di intelligenza artificiale (con l'obiettivo di assicurare un impiego responsabile, sostenibile e consapevole).

L'IA potrà essere utilizzata dagli insegnanti come aiuto o suggerimento per personalizzare l'insegnamento per accogliere i diversi stili di apprendimento degli studenti (visivo, uditivo, lettura/scrittura e cinestetico).

L'impiego dell'IA per gli alunni della scuola dell'infanzia e della scuola primaria avviene esclusivamente attraverso la mediazione del docente che introdurrà l'argomento con attività *"educative e divertenti. Dai giochi di logica che introducono il concetto di algoritmi, alle semplici esperienze pratiche per scoprire come le macchine apprendono e interagiscono con il mondo che le circonda…"*

L'IA potrà essere utilizzata, in particolare, dagli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado come ripasso, consolidamento e approfondimento nello studio e per la generazione di linguaggi di programmazione, infografiche, animazioni, mappe…, con la supervisione dei docenti.

Tutte le app utilizzate sia da docenti che da studenti potranno rientrare tra quelle presenti nel catalogo di "appInventory" uno strumento digitale dedicato e continuamente aggiornato dal Laboratorio SASWEB del dipartimento di Matematica, Informatica e Fisica dell'università di Udine, a seguito di attenta valutazione da parte dei docenti, con il supporto dell'Animatore digitale, nonchè Referente per l'IA e dopo l'approvazione degli organi Collegiali.

(Approvato e deliberato dal Collegio docenti nella seduta del 7/1/2026).