

Curricolo Digitale



I.C. 1 Asti

Premessa

Il curriculum digitale d'istituto nasce dall'esigenza di rispondere alle sfide educative contemporanee, promuovendo un uso consapevole e regolare delle tecnologie digitali nella didattica. Rivolto ai docenti dei tre ordini di scuola dell'istituto comprensivo, esso mira ad allineare competenze digitali spesso eterogenee, offrendo obiettivi individuati in modo da definire un percorso lineare e facilmente verificabile e una guida operativa concreta con esempi di attività replicabili e adattabili ai diversi contesti disciplinari.

In linea con le indicazioni del **PNSD**, con le prospettive di **Scuola 4.0** e ispirato al quadro di riferimento **DigComp 2.2**, il curriculum si propone di sviluppare competenze digitali definite e misurabili sia per i docenti sia per gli studenti. Da un lato, intende stimolare i docenti verso una formazione continua e una maggiore integrazione degli strumenti digitali nelle pratiche quotidiane; dall'altro, promuove negli studenti un uso critico, etico e sicuro del digitale, prevenendo abusi e favorendo una cittadinanza digitale attiva e consapevole.

Il documento, dinamico ed evolutivo, prevede una progressione verticale che accompagna gli alunni dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado: dalle attività unplugged, finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale di base, fino a esperienze plugged, che integrano strumenti digitali in progetti concreti e interdisciplinari.

Il curriculum è concepito come un documento istituzionale “aperto”, in costante aggiornamento, che valorizza le buone pratiche e le esperienze significative condivise dai docenti, sostenendo così un percorso di innovazione didattica continuo.

Aree di Competenza

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

AREA 4: SICUREZZA

AREA 5: RISOLVERE I PROBLEMI



INFANZIA

RISORSE



CURRICOLO



PRIMARIA

RISORSE



CURRICOLO

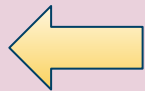


SECONDARIA

RISORSE



CURRICOLO

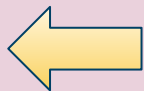


1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

→ 1.1 NAVIGARE, RICERCA E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

→ 1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

→ 1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI



2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

→ 2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE

→ 2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

→ 2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

→ 2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

→ 2.5 NETIQUETTE

→ 2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE



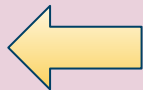
3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

→ **3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI**

→ **3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI**

→ **3.3 COPYRIGHT E LICENZE**

→ **3.4 PROGRAMMAZIONE**



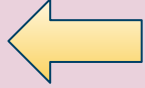
4 SICUREZZA

→ 4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI

→ 4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY

→ 4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE

→ 4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE



5 RISOLVERE PROBLEMI

→ **5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI**

→ **5.2 INDIVIDUARE I BISOGNI E LE SOLUZIONI TECNOLOGICHE**

→ **5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI**

→ **5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI**



Scuola dell'Infanzia



Risorse

AREA 1 - Proposte di attività didattiche

- 1.1 Lim, proiettore a pavimento e altri strumenti: usiamoli per navigare
- 1.3 Fare ricerche con i contenuti digitali
- 1.3 Simboli e regole per coding e robotica
- 1.3 Pixel art
- 1.3 Dati per costruire storie: storytelling
- 1.3 Leggere e-book sui grandi schermi
- 1.3 Costruiamo la nostra biblioteca digitale: uso di un archivio digitale

AREA 2 - Proposte di attività didattiche

- 2.1 Costruire e condividere una bacheca virtuale
- 2.3 Cittadini del mondo reale e del mondo digitale: cosa significa essere un buon cittadino digitale
- 2.4 Scuole in rete

AREA 3 - Proposte di attività didattiche

3.1 Storytelling

3.1 Lavorare con l'AI

3.1 Costruzione collettiva di e-book

3.1 Primi video (stop motion, ...)

3.4 Coding unplugged /plugged e con utilizzo dei robot

3.4 Scratch e altri

AREA 4 - Proposte di attività didattiche

4.2 / 4.3 Io in rete. Buone pratiche per un uso consapevole e responsabile del digitale

4.4 Proteggere l'ambiente con e dal digitale

AREA 5 - Proposte di attività didattiche

- 5.1 Piccoli passi per risolvere problemi tecnici insieme
- 5.3 Primi circuiti elettrici
- 5.3 Ricerca, scoperta ed esperienze attraverso i robot
- 5.3 Costruzione di un semplice robot (ad es. scribbling)
- 5.3 Gamification
- 5.3 Risorse utili



Scuola Primaria



Risorse

AREA 1 - Proposte di attività didattiche

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni

1.1 Attività per bambini 6-11 anni (Save the Children)

1.1 Motore di ricerca per bambini (Kiddle)

1.2 Arcipelago educativo - Save the Children

AREA 2 - Proposte di attività didattiche

2.1 Il manifesto della comunicazione non ostile

2.2 Canva: creare contenuti da condividere

2.3 Cittadinanza digitale

2.4 Padlet

2.4 Il Role Playing nella didattica

2.5 I Super Errori

AREA 3 - Proposte di attività didattiche

3.1 Digital Storytelling primaria: strategie e strumenti innovativi

3.2 Digital Storytelling

3.2 Come usare Teachy per creare lezioni

3.2 Crea schede didattiche con TEACHY + CANVA

3.3 Un approccio all'uso responsabile delle tecnologie

3.4 Il coding a scuola per lo sviluppo del pensiero computazionale

3.4 Scratch

AREA 4 - Proposte di attività didattiche

4.1 Ludoteca Registro.it

4.2 Privacy tra i banchi di scuola

4.2 Educare al digitale

4.2 Il WEB per amico

4.3 Il decalogo per la "salute digitale" dei bambini

4.4 Uso consapevole degli strumenti digitali

AREA 5 - Proposte di attività didattiche

5.1 Le TIC nella didattica: rivoluzione tecnologica e opportunità educative

5.2 Educazione al digitale: strategie per la scuola primaria

5.3 Didattica digitale: esempi pratici

5.3 Didattica Digitale per le discipline

5.3 CANVA per la scuola



Scuola Secondaria di primo grado



Risorse

AREA 1 - Risorse didattiche

1.1 Webquest

1.1 Ricerca nella rete

1.1 Esploriamo il web

1.1 Alla scoperta della rete

1.2 Bufale e fake news di Patrizia Vayola

1.2 Le fake news (Generazioni Connesse)

1.2 Il check in delle informazioni

1.3 La web reputation

1.3 Gestire dati come pagine web, video, immagini

AREA 2 - Risorse didattiche

- 2.1 L'A.I. a portata di mano
- 2.2 Gestire la comunicazione nei social
- 2.3 Emozioniamoci
- 2.3 I Super Errori del Web
- 2.3 Il Super Cittadino Digitale
- 2.4 Book Talk (esempio di attività)
- 2.5 Manifesto della Comunicazione non Ostile
- 2.5 Dillo con gentilezza
- 2.5 Hate speech
- 2.6 Detective per un giorno

AREA 3 -Risorse didattiche

3.1 Podcast collaborativo (esempio di attività)

3.1 Realizzare presentazioni interattive

3.1 Creare prodotti di grafica, video o presentazioni

3.2 Rielaborare o produrre video

3.2 Creare esperienze interattive con immagini, video e informazioni

3.3 Creative Commons

3.4 Programmare con Scratch

3.4 Programmare un robot a interagire con l'ambiente

3.4 Programmare con Tynker

AREA 4 - Risorse didattiche

4.1 Giornata mondiale della password

4.1 Cybersicurezza

4.2 Privacy tra i banchi di scuola

4.2 Data Detox Kit

4.2 La crittografia per tutti

4.3 Relazioni online

4.3 Videogame e pubblicità

4.3 La web reputation

4.4 Infosfera

AREA 5 - Risorse didattiche

5.1 L'uso dei dispositivi a scuola

5.1 Robotica educativa (esempio di attività)

5.2 Artigianato digitale per stampante 3D

5.2 Creare gif animate

5.3 Geogebra

5.3 Creare animazioni online

5.3 Creare progetti di storytelling

5.3 Crea una bacheca online e invita altri a disegnare in tempo reale

5.4 Abbatere gli stereotipi di genere

Informazioni

Titolo:
Curricolo Digitale I.C. 1 Asti

Autori:
Laura Cariatì
Alessandro Cutelli
Claudia Gazza
Carla Grisotti
Viviana Odetti
Roberta Pace

Data di pubblicazione:
2025

