

# Curricolo Digitale Verticale - Aggiornato al D.M. 9 dicembre 2025, n. 221

## Istituto Comprensivo "San Pietro in Vincoli" – Ravenna

### 1. Premessa e Finalità

Il presente Curricolo Digitale Verticale, in continuità con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) e in coerenza con il quadro di riferimento europeo DigComp 2.2, recepisce e declina operativamente le indicazioni contenute nel D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, che ha introdotto un aggiornamento profondo del quadro pedagogico e didattico per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo.

Le nuove Indicazioni Nazionali pongono l'accento sullo sviluppo di **competenze digitali critiche, sicure e responsabili**, integrate nei percorsi disciplinari, e introducono per la prima volta elementi di **Informatica** fin dalla scuola primaria, in attuazione della Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del novembre 2023.

L'obiettivo è formare cittadini consapevoli, capaci di utilizzare le tecnologie digitali in modo etico e creativo, comprendendone i fondamenti scientifici e le implicazioni sociali, nel pieno rispetto dei principi di libertà, responsabilità e inclusione sanciti dalla Costituzione.

### 2. Aree di Competenza (DigComp 2.2)

Il curriculum si articola nelle cinque aree di competenza digitale definite dal quadro europeo DigComp 2.2:

- 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati:** Ricercare, valutare e gestire informazioni e contenuti digitali.
- 2. Comunicazione e collaborazione:** Interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- 3. Creazione di contenuti digitali:** Produrre e integrare contenuti digitali in vari formati.
- 4. Sicurezza:** Proteggere i dispositivi, i dati personali, la salute e l'ambiente.
- 5. Problem-solving:** Risolvere problemi tecnici e utilizzare le tecnologie in modo creativo, con particolare attenzione al **pensiero computazionale**.

### 3. Traguardi di Competenza e Abilità per Ordine di Scuola

#### A) Scuola dell'Infanzia (3-6 anni)

L'approccio è prevalentemente esperienziale e ludico, volto a sviluppare un primo, positivo approccio con la tecnologia, in linea con i campi di esperienza Immagini, suoni, colori e La conoscenza del mondo.

- Alfabetizzazione su informazioni e dati:** Riconoscere e denominare i principali dispositivi digitali (tablet, computer, LIM).
- Comunicazione e collaborazione:** Utilizzare semplici applicazioni per disegnare, registrare messaggi vocali o scattare fotografie.
- Creazione di contenuti digitali:** Partecipare alla creazione di un semplice prodotto digitale collettivo (es. un album di foto della classe).
- Sicurezza:** Conoscere le basilari regole di comportamento nell'uso dei dispositivi.
- Problem-solving:** Sviluppare un primo pensiero logico attraverso giochi di sequencing e attività di **coding unplugged** (es. con percorsi e frecce).

#### B) Scuola Primaria (6-11 anni)

Si consolida l'uso consapevole degli strumenti digitali e si introducono i fondamenti dell'**Informatica** come disciplina scientifica.

- Alfabetizzazione su informazioni e dati:** Utilizzare motori di ricerca per semplici ricerche guidate, imparando a selezionare le informazioni e a valutarne l'attendibilità.
- Comunicazione e collaborazione:** Utilizzare la posta elettronica (in ambiente controllato) e strumenti di collaborazione come Google Workspace o Microsoft 365 per scrivere e condividere documenti.
- Creazione di contenuti digitali:** Produrre semplici testi, presentazioni, immagini o brevi video. Avviare attività di **coding** con Scratch, comprendendo il concetto di **algoritmo** come sequenza di istruzioni precise.
- Sicurezza:** Comprendere l'importanza della password e della privacy. Riconoscere i rischi legati alla condivisione di informazioni personali online.
- Problem-solving:** Utilizzare il digitale per risolvere semplici problemi (es. creare un grafico con un foglio di calcolo). Sviluppare il **pensiero computazionale** attraverso attività di coding e la risoluzione di problemi con strumenti digitali.

#### C) Scuola Secondaria di Primo Grado (11-14 anni)

Si sviluppa l'autonomia, il pensiero critico e la responsabilità nell'uso del digitale, approfondendo la comprensione dei sistemi informatici e delle tecnologie emergenti.

- **Alfabetizzazione su informazioni e dati:** Effettuare ricerche complesse, valutare l'attendibilità delle fonti (distinguendo informazioni attendibili da fake news) e gestire informazioni in modo organizzato (es. tramite cloud storage).
- **Comunicazione e collaborazione:** Utilizzare in modo efficace piattaforme di e-learning e strumenti per la didattica a distanza. Collaborare a progetti digitali complessi (es. wiki di classe, podcast).
- **Creazione di contenuti digitali:** Produrre contenuti multimediali avanzati (video editing, infografiche, siti web semplici) e sviluppare progetti di **coding** e robotica educativa.
- **Sicurezza:** Adottare comportamenti responsabili e sicuri online, conoscere il concetto di "impronta digitale", le norme sul copyright e i rischi connessi all'uso dei social media (cyberbullismo, hate speech).
- **Problem-solving:** Utilizzare il **pensiero computazionale** per modellare e risolvere problemi in diversi contesti. Comprendere i principi fondamentali dell'**architettura dei sistemi informatici** e di Internet.

#### 4. Metodologie e Strategie Didattiche

Per favorire lo sviluppo delle competenze digitali, si adotteranno metodologie attive e innovative, in linea con l'approccio laboratoriale e interdisciplinare promosso dalle nuove Indicazioni:

- **Learning by Doing:** Apprendere attraverso il fare e la sperimentazione diretta.
- **Problem-Based Learning (PBL):** Affrontare problemi reali da risolvere con l'ausilio del digitale.
- **Cooperative Learning:** Collaborare in gruppo per la realizzazione di progetti digitali.
- **Flipped Classroom:** Utilizzare video e materiali digitali per lo studio a casa e lo spazio in classe per attività pratiche e di approfondimento.
- **Gamification:** Utilizzare elementi di gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente.
- **Laboratori digitali e di Informatica:** Attività pratiche per l'uso sicuro e creativo delle tecnologie e per lo sviluppo del pensiero computazionale.

#### 5. Strumenti e Risorse Digitali

L'Istituto metterà a disposizione e promuoverà l'uso di:

- **Dispositivi:** LIM, computer, tablet, kit di robotica educativa.

- **Piattaforme e Ambienti di Collaborazione:** Google Workspace for Education o Microsoft Office 365.
- **Strumenti per la Creazione:** Canva, Book Creator, strumenti di video-editing.
- **Strumenti per il Coding e la Programmazione:** Scratch, Tinkercad, piattaforme per la robotica educativa.
- **Strumenti per la Valutazione:** Kahoot!, Quizizz, Google Moduli.

## **6. Valutazione e Monitoraggio**

La valutazione delle competenze digitali sarà **formativa e orientativa**, integrata nella valutazione delle discipline. Sarà basata sull'osservazione dei processi, sull'analisi dei prodotti digitali realizzati e sull'autovalutazione degli studenti. Il curriculum sarà oggetto di monitoraggio e revisione periodica da parte del Collegio dei Docenti, per adeguarlo all'evoluzione delle tecnologie e ai bisogni formativi emergenti, in coerenza con il PTOF dell'Istituto.