



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

"G. Macherione"

Via Vittorio Veneto, 93/95 – 95011 – Calatabiano

tel./fax 095/645610 Cod. fisc. 83002490874e-mail:ctic82100a@istruzione.it pec:

ctic82100a@pec.istruzione.it url:

<http://icmacherionecalatabiano.edu.it>

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Istituto Comprensivo "G. Macherione" – Calatabiano
Scuola dell'Infanzia – Primaria – Secondaria di I grado



CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Premessa e finalità

Il Curricolo Digitale d'Istituto dell'I.C. "G. Macherione" di Calatabiano costituisce parte integrante del PTOF e definisce il percorso unitario e progressivo di sviluppo delle competenze digitali e di cittadinanza digitale degli alunni, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di primo grado.

Il curriculum è finalizzato a:

- promuovere un uso critico, consapevole, sicuro ed etico delle tecnologie digitali;
- sviluppare competenze trasversali utili all'apprendimento, alla partecipazione sociale e all'orientamento;
- ridurre i divari digitali e favorire l'inclusione;
- integrare in modo responsabile strumenti digitali e di Intelligenza Artificiale, in coerenza con il P.U.I.A. di istituto.

Riferimenti normativi e culturali

Il Curricolo Digitale si fonda sui seguenti riferimenti:

- Indicazioni Nazionali per il curriculum
- Raccomandazione del Consiglio UE sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente
- DigCompEdu (competenze digitali dei docenti)
- Linee guida per l'Educazione Civica
- Piano Nazionale Scuola Digitale
- Linee guida MIM 2025 per l'uso dell'Intelligenza Artificiale nella scuola

Visione pedagogica

Il digitale è inteso come ambiente di apprendimento, strumento cognitivo e oggetto di riflessione critica, non come fine in sé.

L'istituto adotta una prospettiva antropocentrica, in cui la tecnologia:

- supporta la personalizzazione degli apprendimenti;
- valorizza il ruolo attivo dello studente;
- rafforza il ruolo professionale del docente;
- non sostituisce il giudizio umano, la relazione educativa e la responsabilità etica.

Competenze digitali di riferimento (DigComp)

- Il curriculum sviluppa progressivamente le seguenti aree di competenza:
- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione digitale
- Creazione di contenuti digitali (con introduzione guidata all'IA)
- Sicurezza e benessere digitale
- Risoluzione di problemi e pensiero computazionale

SCUOLA DELL'INFANZIA				
Attività	Motivazione	Finalità Educativa	Campi di Esperienza coinvolti	Competenze Chiave UE attivate
Raccontiamo una storia digitale” Descrizione attività Uso guidato di tablet o LIM per ascoltare, costruire e raccontare una semplice storia con immagini, suoni e disegni.	Stimola curiosità e partecipazione Favorisce il linguaggio e la collaborazione Introduce il digitale come strumento espressivo, non passivo	Primo approccio consapevole al digitale	• Il sé e l'altro • I discorsi e le parole • Immagini suoni e colori	Alfabetica funzionale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare In materia di Cittadinanza Competenza digitale
“Piccoli robot, grandi scoperte” (robotica unplugged) Descrizione attività Percorsi a terra con frecce, comandi corporei e semplici robot educativi.	Sviluppa logica, orientamento e cooperazione Introduce il pensiero computazionale in modo ludico	Sviluppo di curiosità, esplorazione e collaborazione	• La conoscenza del mondo • Il corpo e il movimento	Alfabetica funzionale Matematica/scienze/tecnologie e ingegneria Competenza digitale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare

SCUOLA PRIMARIA

Attività	Motivazione	Finalità Educativa	Discipline	Competenze Chiave UE attivate
“Cerco, capisco, racconto” Descrizione attività Ricerca guidata di informazioni online su un argomento disciplinare e produzione di un semplice testo o presentazione digitale.	Avvia all’uso critico delle fonti Rafforza il legame tra digitale e studio	Sviluppo delle competenze digitali di base - Uso del digitale come supporto agli apprendimenti disciplinari Competenze attese	Italiano Storia Geografia Scienze Educazione Civica	Alfabetica funzionale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale
“Creo con il digitale” Descrizione attività Produzione di presentazioni, fumetti digitali, piccoli video o mappe concettuali.	Sviluppa creatività e autonomia Favorisce l’apprendimento attivo	Ricerca informazioni in modo guidato Produrre semplici contenuti digitali Comunicare e collaborare in ambienti protetti	Italiano Arte e immagine Tecnologia	Matematica/scienze/tecnologie e ingegneria Competenza digitale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare Competenza culturale e consapevolezza espressiva Competenza imprenditoriale
“Conosciamo l’Intelligenza Artificiale” Descrizione attività Attività guidate per capire cos’è l’IA (es. assistenti vocali, suggerimenti automatici) con esempi concreti e riflessioni. e sociale	Riduce l’effetto “magico” della tecnologia Promuove consapevolezza e sicurezza Competenza personale	Riconoscere rischi e adottare comportamenti sicuri	Discipline coinvolte Tecnologia Educazione Civica	Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Attività	Motivazione	Finalità Educativa	Discipline	Competenze Chiave UE attivate
“Informazione o disinformazione?” Analisi di siti, articoli e contenuti digitali per valutarne affidabilità, fonti e linguaggio. Competenze chiave europee	Sviluppa spirito critico Contrasta fake news e disinformazione		Italiano Storia Educazione Civica	Alfabetica funzionale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale Competenza in materia di cittadinanza
“Progetto digitale interdisciplinare” Realizzazione di prodotti digitali complessi (video, podcast, siti, presentazioni interattive) su temi trasversali.	Motivazione Favorisce collaborazione e responsabilità Integra saperi e competenze		Tutte (approccio interdisciplinare) Tecnologia Educazione Civica	Matematica/scienze/tecnologie e ingegneria Competenza digitale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare Competenza culturale e consapevolezza espressiva Competenza imprenditoriale
“IA: opportunità, limiti ed etica” Descrizione attività Uso guidato di strumenti di IA per supporto allo studio e riflessione su bias, limiti e implicazioni etiche.	Motivazione Promuove un uso consapevole e responsabile Rafforza il ruolo critico dello studente		Tecnologia Educazione Civica Italiano	Matematica/scienze/tecnologie e ingegneria Competenza digitale Personale/sociale e capacità di imparare a imparare Competenza culturale e consapevolezza espressiva

Metodologie didattiche

Didattica laboratoriale

Cooperative learning

Problem solving

Flipped classroom

Project based learning

Uso di ambienti digitali innovativi

Valutazione delle competenze digitali

La valutazione:

è formativa e autentica;

utilizza rubriche di competenza condivise;

considera processi, prodotti e comportamenti;

confluisce nella valutazione di Educazione Civica e nelle discipline.

Inclusione e personalizzazione

Il curriculum digitale:

favorisce l'accessibilità e l'uso di strumenti compensativi;

supporta studenti con BES, DSA e fragilità;

contribuisce alla riduzione dei divari educativi e digitali.

Monitoraggio e aggiornamento

Il Curriculum Digitale è oggetto di:

monitoraggio annuale;

revisione periodica in raccordo con RAV, PdM e PTOF;

aggiornamento in base all'evoluzione tecnologica e normativa.