

Il Curricolo Verticale Digitale

Il Curricolo Verticale Digitale dell'Istituto Comprensivo “F.Maiore” è un documento strategico e dinamico, essenziale per orientare l'alunno dalla prima esplorazione ludica all'uso critico e responsabile delle tecnologie. Tale curricolo si fonda sul principio della **trasversalità** e mira a sviluppare le competenze digitali fondamentali (basate sul framework europeo DigComp 2.2) in modo progressivo e coerente attraverso tutti i gradi scolastici: Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado. L'obiettivo non è solo formare utilizzatori di strumenti, ma **cittadini digitali consapevoli** e competenti nel ventunesimo secolo.

I. Aree di Competenza e Obiettivi Formativi

Il curricolo articola la sua progressione attorno a quattro macro-aree di competenza che vengono declinate in modo specifico per ciascun ciclo:

1. **Cittadinanza Digitale e Sicurezza (e-Safety):** Consapevolezza dei diritti e doveri online, protezione dei dati personali, gestione dell'identità digitale, prevenzione del cyberbullismo e dei rischi della rete.
 2. **Alfabetizzazione Informatica e Pensiero Computazionale:** Comprendere i concetti fondamentali di hardware e software, sviluppare il pensiero logico-sequenziale e algoritmico attraverso il *coding*.
 3. **Gestione dell'Informazione e Data Literacy:** Saper ricercare, selezionare, valutare criticamente e organizzare le informazioni provenienti da ambienti digitali.
 4. **Creazione e Collaborazione Digitale:** Produrre contenuti digitali in vari formati (testi, presentazioni, multimedia) e collaborare efficacemente online con i pari.
-

II. Articolazione Verticale per Ciclo Scolastico

Scuola dell'Infanzia: Esplorazione e Logica *Unplugged*

In questa fase, l'approccio è prevalentemente **ludico ed esplorativo**, ponendo le basi del pensiero logico senza l'uso intensivo di dispositivi complessi.

- **Obiettivi Principali:**
 - **Pensiero Logico-Sequenziale:** Sviluppare la capacità di ordinare azioni e istruzioni attraverso attività *unplugged* (senza computer), come giochi di sequenza, percorsi a ostacoli e *role-playing* che simulano algoritmi.
 - **Familiarizzazione con i Media:** Uso basilare e guidato del **tablet** e della **LIM** per attività interattive, sviluppando la coordinazione occhio-mano e le prime abilità di navigazione semplice.
 - **Prime Regole di e-Safety:** Comprendere che non tutto ciò che si vede sullo schermo è reale e acquisire la regola fondamentale di **chiedere sempre a un adulto** prima di interagire o cliccare.
 - **Identità e Immagine:** Riconoscimento e creazione di figure digitali semplici come *avatar* ed *emoticon* per esprimere le proprie emozioni.

Scuola Primaria: Alfabetizzazione di Base e Coding Visuale

Il focus si sposta sull'acquisizione delle competenze operative e sull'introduzione al mondo della programmazione.

- **Obiettivi Principali:**

- **Pensiero Computazionale *Plugged*:** Introduzione al **coding a blocchi** (es. Scratch Jr., Code.org) per progettare animazioni e semplici *storytelling* interattivi, applicando in modo concreto il concetto di algoritmo.
- **Gestione dell'Ambiente Digitale:** Saper gestire i file (salvataggio, organizzazione in cartelle), utilizzare la posta elettronica (in ambiente protetto scolastico) e scrivere testi semplici al computer.
- **Ricerca Guidata e *Information Literacy*:** Svolgere ricerche guidate sul web, imparando a confrontare due diverse fonti e a riconoscere i primi segnali di **informazioni non veritiere** (*fake news*) con l'aiuto del docente.
- **Collaborazione e *Netiquette*:** Lavorare in piccoli gruppi utilizzando strumenti digitali condivisi (es. documenti in cloud) e conoscere le regole di base per comunicare in modo educato e rispettoso online (**netiquette**).

Scuola Secondaria di Primo Grado: Critica, Creazione e Cittadinanza Avanzata

Questa fase è dedicata all'uso critico, alla produzione autonoma e alla piena maturazione della competenza di Cittadinanza Digitale.

- **Obiettivi Principali:**

- **Cittadinanza Digitale Etica:** Comprendere il valore etico e legale della **tutela dei dati personali** e del diritto d'autore (*copyright*). Analizzare e saper contrastare fenomeni come *cyberbullismo*, *hate speech* e *phishing*.
- **Creazione di Contenuti Complessi:** Progettare, realizzare e pubblicare artefatti digitali complessi e multimediali (es. video, podcast, e-book, siti web di base), padroneggiando diversi software di produzione.
- **Valutazione Critica delle Fonti:** Applicare metodi di **verifica incrociata** (*cross-checking*) per valutare l'affidabilità e la credibilità delle fonti online, distinguendo fatti e opinioni.
- **Problem Solving Algoritmico:** Affrontare problemi complessi applicando il pensiero computazionale avanzato, utilizzando ambienti di *coding* più evoluti per la simulazione e la modellazione di fenomeni reali (es. in ambito scientifico).

III. Metodologie e Valutazione

Per garantire la coerenza con il curriculum di Educazione Civica e massimizzare l'apprendimento attivo, si privilegiano metodologie come il **Problem Solving**, l'apprendimento basato su progetti (**Project Based Learning - PBL**) e la **Ricerca-Azione Digitale**, che prevede la progettazione di soluzioni a sfide reali usando gli strumenti tecnologici. Si incoraggia il **Peer Tutoring**, dove gli studenti più competenti aiutano i compagni.

La **valutazione** delle competenze digitali è di tipo **formativo** e **trasversale**. Non si valuta solo l'uso tecnico dello strumento, ma la **Competenza in Situazione**, ovvero la capacità dell'alunno di

scegliere lo strumento digitale più appropriato per risolvere un problema o comunicare un'informazione in modo etico ed efficace. La valutazione è parte integrante del giudizio nelle diverse discipline, e il Consiglio di Classe valuterà collegialmente il livello raggiunto nella specifica competenza di Cittadinanza Digitale, essenziale per il percorso formativo complessivo.