FOIC81600G - A2D590F - REGISTRO PROTOCOLLO - 0007119 - 07/07/2025 - II.3 - U

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Premessa

Il presente Curricolo Digitale definisce gli orientamenti generali per l'integrazione delle tecnologie digitali nei processi didattici e formativi, nel rispetto della libertà metodologica e progettuale dei docenti e dei singoli segmenti scolastici. È concepito come strumento tecnico-operativo che favorisce lo sviluppo progressivo e sistematico delle competenze digitali, trasversali e disciplinari, in coerenza con i quadri normativi di riferimento e con le strategie di innovazione digitale adottate dall'Istituto.

Finalità

Il curricolo persegue le seguenti finalità:

- Promuovere l'acquisizione di competenze digitali di base e avanzate;
- Integrare in modo funzionale le tecnologie digitali nei processi di insegnamento-apprendimento;
- Sostenere l'adozione di strumenti e ambienti digitali in ottica laboratoriale, collaborativa e inclusiva;
- Favorire la sicurezza, la consapevolezza e la responsabilità nell'uso delle tecnologie;
- Rendere strutturale l'innovazione metodologica tramite l'utilizzo di risorse digitali e ambienti tecnologici.

Ambiti di Competenza

Il Curricolo Digitale è articolato in riferimento ai seguenti ambiti, mutuati dal quadro europeo DigComp:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati: ricerca, selezione, organizzazione, verifica e utilizzo critico di informazioni digitali;
- Comunicazione e collaborazione: gestione di interazioni digitali, condivisione di contenuti, uso etico delle piattaforme;
- Creazione di contenuti digitali: produzione, editing, rielaborazione di contenuti multimediali, coding e programmazione;
- Sicurezza: protezione dei dati personali, consapevolezza dei rischi, benessere digitale;
- Risoluzione di problemi: uso strategico delle tecnologie per analizzare situazioni e individuare soluzioni.

Attuazione e Strumenti

L'attuazione del curricolo è affidata alla progettazione autonoma dei team docenti, nel rispetto dei principi di coerenza, flessibilità e sostenibilità. Le attività possono essere realizzate sia in modalità curricolare sia extracurricolare, con livelli di approfondimento calibrati in base ai contesti e agli obiettivi formativi.

L'Istituto mette a disposizione spazi e strumenti tecnologici a supporto dell'innovazione didattica, in base alle necessità dei diversi ordini di scuola.

Tra le risorse attualmente in dotazione:

- Dispositivi digitali individuali e collettivi (es: tablet, notebook, computer, schermi interattivi di ultima generazione, atelier digitali "Paesaggi luminosi / Luci e ombre", Funtronic, ..);
- Kit di robotica educativa (es: Bee Bot, Lego 3D, altri);
- Stampanti 3D e software di modellazione;
- Visori per realtà virtuale e aumentata;
- Sistemi interattivi immersivi;
- Connessione internet potenziata, ambienti cloud, piattaforme collaborative e gestionali.

Formazione del Personale

Il personale docente partecipa regolarmente ad attività formative sulla conoscenza delle nuove tecnologie, il loro utilizzo nell'ambito della didattica e l'impatto in termini di etica e sicurezza. I corsi sono realizzati internamente o con il supporto di formatori esterni, anche per il tramite di risorse finanziarie derivanti da PNRR, PN, fondi ministeriali o altre fonti nazionali/europee.

Indicazioni Operative

L'adozione del Curricolo Digitale prevede:

- progettazione delle attività;
- scelta autonoma di metodologie didattiche coerenti con gli obiettivi definiti;
- documentazione, osservazione e valutazione delle attività in formato digitale ove possibile;
- raccordo con l'insegnamento trasversale dell'educazione civica;
- coerenza con i documenti di sistema (RAV, PdM, PTOF, Formazione personale scolastico, PNRR, Scuola 4.0).

Attività Didattiche – Esempi Applicativi

Sono di seguito riportate alcune tipologie di attività, a titolo esemplificativo, adattabili nei vari ordini scolastici e nei diversi contesti didattici e disciplinari:

- Storytelling digitale e scrittura collaborativa online;
- Produzione di contenuti multimediali (presentazioni, podcast, video, mappe interattive);
- Esperienze immersive in ambienti di realtà aumentata/virtuale;
- Simulazioni digitali e ambienti di sperimentazione scientifica;
- Modellazione 3D e stampa di prototipi;
- Programmazione visuale e testuale (es. Scratch, Python);
- Attività di coding unplugged e con robot educativi;
- Laboratori su educazione alla cittadinanza digitale e sicurezza online;
- Costruzione di contenuti con app specifiche per la documentazione e la condivisione.

Monitoraggio e Revisione

Il Curricolo è oggetto di confronto e rilettura da parte degli Organi Collegiali, per gli adeguamenti normativi e istituzionali, l'introduzione di nuove tecnologie, la valutazione dell'efficacia delle attività svolte, le rilevazioni effettuate mediante strumenti di autovalutazione e monitoraggio.