CURRICOLO DIGITALE

INFOGRAFICA – IC Forio 2

Competenze digitali per crescere, imparare, partecipare

FINALITÀ

Promuovere lo sviluppo di cittadini digitali:

- Consapevoli
- Responsabili
- Creativi
- Collaborativi
- Inclusivi

Capaci di utilizzare le tecnologie per apprendere, comunicare, creare e partecipare attivamente alla società.

PRINCIPI GUIDA

Inclusione e Accessibilità
- Pari opportunità per tutti gli studenti
- Personalizzazione degli apprendimenti
- Strumenti digitali accessibili

Sicurezza e Benessere Digitale
- Uso sicuro delle tecnologie
- Tutela dei dati personali
- Benessere online e rispetto degli altri

Pensiero Critico e Responsabilità
- Valutare informazioni e fonti
- Contrastare disinformazione e fake news
- Assumere comportamenti etici

Creatività e Innovazione
- Ideare soluzioni originali
- Sperimentare linguaggi digitali
- Utilizzare tecnologie in modo creativo

Collaborazione e Partecipazione
- Lavorare in gruppo
- Condividere conoscenze
- Contribuire alla comunità scolastica

LE 5 DIMENSIONI DEL DIGCOMP 3.0

1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
- Ricercare informazioni
- Analizzare dati
- Organizzare contenuti
- Valutare l'affidabilità delle fonti

2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
- Comunicare attraverso strumenti digitali
- Collaborare online
- Condividere contenuti
- Gestire la propria identità digitale

3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
- Creare documenti e prodotti multimediali
- Realizzare video e presentazioni
- Coding e pensiero computazionale
- Conoscere copyright e licenze

4 SICUREZZA
- Protezione dei dispositivi
- Tutela della privacy
- Benessere digitale
- Uso sostenibile delle tecnologie

5 RISOLVERE PROBLEMI
- Affrontare problemi tecnologici
- Individuare soluzioni
- Innovare con il digitale
- Applicare il pensiero computazionale

PROGRESSIONE VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA (3-5 anni)

Esplorare
- Familiarizzare con strumenti digitali
- Sperimentare attività multimediali
- Sviluppare curiosità e attenzione

Prime competenze
- Coding unplugged
- Storytelling digitale
- Giochi interattivi

SCUOLA PRIMARIA (6-10 anni)

Utilizzare
- Ricercare semplici informazioni
- Comunicare e collaborare
- Creare contenuti guidati

Consolidare
- Coding educativo
- Robotica educativa
- Presentazioni digitali
- Sicurezza online

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO (11-14 anni)

Agire in autonomia
- Ricercare e valutare fonti
- Collaborare in ambienti digitali
- Realizzare prodotti multimediali
- Utilizzare in modo consapevole l'IA
- Sviluppare cittadinanza digitale

Competenze avanzate
- Fact checking
- Podcast e video
- Coding e problem solving
- Gestione identità digitale

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Didattica laboratoriale
- Learning by Doing
- Project Based Learning
- Cooperative Learning
- Problem Solving
- Didattica Digitale Integrata
- Flipped Classroom
- Compiti autentici

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- Aule innovative
- Laboratori digitali
- Piattaforme cloud
- Robotica educativa
- Coding
- Realtà aumentata e virtuale
- Intelligenza Artificiale
- Biblioteche digitali

COLLEGAMENTI CON LE DISCIPLINE

- **Italiano** – comunicazione e informazione
- **Matematica** – dati e problem solving
- **Scienze** – ricerca e analisi
- **Storia e Geografia** – cittadinanza digitale
- **Arte** – creatività e multimedia
- **Musica** – produzione digitale
- **Educazione fisica** – benessere digitale
- **Lingue straniere** – comunicazione online
- **Tecnologia** – competenze digitali specifiche

VALUTAZIONE

- Osservazioni sistematiche
- E-Portfolio
- Compiti autentici
- Rubriche valutative
- Peer Review
- Autovalutazione

PERCORSO DI CRESCITA

ESPLORARE → UTILIZZARE → COLLABORARE → CREARE → INNOVARE → PARTECIPARE CONSAPEVOLEMENTE

VISIONE

"Formare cittadini digitali consapevoli, responsabili, creativi e capaci di apprendere per tutta la vita."

COMPETENZE | INCLUSIONE | INNOVAZIONE | PARTECIPAZIONE | FUTURO

INSIEME PER COSTRUIRE IL FUTURO DIGITALE