



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

I.C. VIA GIULIANO DA SANGALLO

Via Giuliano da Sangallo, 11 - 00121 Roma

☎/fax 06.5695741

rmic8fk007@istruzione.it - rmic8fk007@pec.istruzione.it

Cod. Mecc.RMIC8FK007 Cod. Fisc. 97197600584

CURRICOLO DIGITALE

I.C. "VIA GIULIANO DA SANGALLO" TRIENNIO 2025-2028

(Approvato con delibera del CDI n. 5/C del 20/12/2024)

SVILUPPO E COPERTURA

Descrivere la copertura rispetto ai cicli scolastici e agli ordini di studio

Il curricolo digitale proposto prevede diversi moduli integrabili per uno sviluppo crescente della proposta, a partire da un modulo minimo a carattere disciplinare da integrare con moduli interdisciplinari ed extra curriculari.

- Modulo 1_strumenti digitali
- Modulo 2_tematiche multidisciplinari
- Modulo 3_sviluppo extracurricolare
- Modulo 4_continuità verticale

TIPOLOGIE DI COMPETENZE

Descrivere i traguardi di competenze in merito alle discipline coinvolte

Per ciascun modulo si propone un quadro di competenze attese caratterizzato da un crescente livello di autonomia, intesa come capacità di personalizzare modelli ed applicazioni al passo con l'abilità di problem solving, e crescente capacità di uso condiviso degli strumenti digitali di lavoro ed abilità relazionali e di lavoro in gruppo.

M1_ STRUMENTI DIGITALI

Il modulo degli strumenti digitali vede le competenze connotarsi come abilità di uso degli strumenti stessi, in riferimento alla competenza base di saper scegliere lo strumento digitale più adeguato allo svolgimento di un compito ed al grado di autonomia e complessità nell'organizzazione del lavoro.

M1_Strumenti digitali	Classi I	Classi II	Classi III
Strumenti digitali di base (gestione ed editing)	Copiare/completare	Modificare/Personalizzare	Creare/progettare
Ambiente digitale ed archiviazione (gestione file, invio e condivisione)	Sa gestire un archivio locale, copiare un file salvarlo modificarlo e	Sa gestire un archivio in remoto, condividere file e cartelle ed agire su di essi, creando copie	È in grado di agire consapevolmente su di una piattaforma pubblica generando e

	reinviarlo per email o altro canale.	personali ed integrandone i contenuti nel rispetto del lavoro degli altri.	caricando contenuti aperti.
Redazione testi (microsoft word, google documenti...)	Sa redigere testi brevi completando un template ed inserendo immagini.	Sa impaginare testi brevi, ed immagini applicando font, tabulazioni, stili per navigazione nel testo.	Sa gestire e personalizzare stili e template per unire più testi e creare indici numerazione pagine etc.
Database e fogli di calcolo (microsoft excel, google fogli...)		Sa compilare un database, riorganizzare le informazioni, creare semplici grafici.	Sa personalizzare il foglio di calcolo per svolgere problemi semplici applicando funzioni base.
Presentazioni (Microsoft powerpoint, google presentazioni, canva...)	Sa compilare un template applicando stili, sostituendo/modificando immagini e testi.	Sa creare schemi e infografiche, modificando smart-art e componendo elementi grafici.	Sa creare presentazioni di gruppo, integrando grafiche originali e contenuti multimediali.
Digitalizzazione ed edizione multimediale (scansione 2/3D, editing)			Sa acquisire immagini 2d, vettorializzare i file raster 3D, gestire e modificare i modelli digitali.

M2_TEMATICHE MULTIDISCIPLINARI

Il modulo2 viene sviluppato al pari dell'educazione civica (di cui affronta tematiche complementari) in maniera trasversale alle varie discipline, proponendo tematiche comuni su cui sviluppare progetti ed UDA sinergiche.

M2_Tematiche multidisciplinari	Argomenti correlati	Discipline coinvolte	Competenze
Identità digitale	Strumenti digitali	Tecnologia, etc.	Fa uso consapevole del proprio account quale identità digitale per l'accesso a servizi e strumenti on line.
Divario Digitale e divario di genere	Identità e costituzione Agenda 2030	Educazione civica Geografia Religione Arte e immagine	<p>È consapevole delle condizioni culturali, politiche ed economiche che limitano l'accesso degli individui alle risorse on line.</p> <p>E in grado di utilizzare strumenti di condivisione del lavoro on line che favoriscono l'inclusione, il lavoro da remoto e da dispositivi differenti.</p> <p>È cosciente dell'uguaglianza di genere anche nell' accesso a strumenti e carriere tecnologiche.</p> <p>Conosce strumenti di interfaccia fisico digitali creativi che favoriscono lo sviluppo e</p>

			l'integrazione di intelligenze "altre".
Copyright, Licenze Creative Commons , ed Open source	Sviluppo sostenibile Economia	Tecnologia, Geografia	Usa in modo consapevole contenuti disponibili on-line. Sa riconoscere utilizzare e rispettare le principali licenze di uso.
Cultura hacker e DIY (hacking bio-hacking e DIY-science)	Agricoltura Materiali e fabbricazione Cittadinanza digitale	Tecnologia, Scienze	Riconosce atteggiamenti leciti ed illeciti nel web. Sa utilizzare attivamente modificare e condividere contenuti.
Cyber-bullismo	Cittadinanza digitale	Educazione civica	Sa agire nelle reti sociali in modo rispettoso e consapevole.

M3_ SVILUPPO EXTRA CURRICOLARE

Il modulo 3 affronta lo sviluppo di competenze avanzate ed abilità nell'uso di strumenti digitali strettamente correlati alla disciplina tecnologica, quali disegno tecnico, progettazione e fabbricazione.

Per lo sviluppo di tali attività sarà necessario attivare collaborazioni con laboratori del territorio (PLA OSTIA, laboratori di falegnameria, ecc.) per garantire accesso a tecnologie e macchinari oltre che spazi laboratoriali in cui "sporcarsi le mani" ed apprendere dall'osservazione.

M3_sviluppo extracurricolare	Classi I	Classi II	Classi III
Strumenti digitali avanzati (CAD to CAM)	Acquisizione ed esecuzione.	Ricerca e Customizzazione.	Progettazione e post-produzione creativa.
Disegno grafico e modellazione 3D (tinkercad, inkscape, vector...)	Sa gestire file vettoriali, scalare ed effettuare semplici modifiche a modelli digitali 2D e 3D.	Sa creare modelli semplici assemblando elementi esistenti e provenienti da diverse fonti di digitalizzazione.	Sa creare modelli digitali personali scegliendo lo strumento adeguato.
Fabbricazione digitale (CAM, stampa...)	Sa impostare la stampa 3D e riprodurre file dati.	Sa impostare strategie di prototipazione rapida e fabbricazione digitale efficaci.	Sa creare prototipi di oggetti semplici scegliendo materiali tecnologie di prototipazione rapida e strategie di post processazione efficaci.
Coding	Sa programmare con linguaggio a blocchi componendo algoritmi in sequenza e ciclo per sviluppare progetti semplici	Sa programmare con linguaggio a blocchi componendo algoritmi in sequenza e ciclo e funzioni per sviluppare progetti composti	Sa modellare in 3D in maniera logaritmica componendo blocchi e definendo variabili geometriche.

M4_ CONTINUITÀ VERTICALE_ OFFERTA CODING EXTRACURRICOLARE

Ciclo	Classe	Laboratori extracurricolari	Descrizione	Competenze	Strumenti
PRIMARIA	I				scratch jr;
	II	Coding e tinkering: il duo perfetto per far lavorare la fantasia (livello intermedio).	Laboratorio di coding e tinkering come strumenti di transizione creativa tra il fisico ed il digitale basato sullo storytelling.	Sa codificare sequenze semplici di istruzioni, attraverso l'uso di strumenti fisico digitali semplificati.	scratch; lego spike; mtiny; cody Roby; Codey Rocky;
	III				
	IV	Coding e tinkering: il duo perfetto per far lavorare la fantasia (livello avanzato).	Laboratorio di coding e tinkering come strumenti di transizione creativa tra il fisico ed il digitale basato sullo storytelling.	Sa codificare sequenze di istruzioni composte, attraverso l'uso di strumenti fisico digitali adeguati all'età di sviluppo.	
	V				
SECONDARIA DI PRIMO GRADO	I	Coding primi passi	Laboratorio di avviamento al pensiero computazionale basato sul problem solving e sul learning by doing.	Sa programmare con linguaggio a blocchi componendo algoritmi in sequenza e ciclo per sviluppare progetti semplici.	Code.org
	II	Coding	Laboratorio di potenziamento del pensiero computazionale orientato al pensiero critico ed alla creazione di consapevolezza digitale.	Sa programmare con linguaggio a blocchi con transizione a stringa di testo, componendo algoritmi in sequenza e ciclo e funzioni per sviluppare progetti composti.	
	III	Made in code	Laboratorio di design computazionale basato sul concetto di design parametrico e le applicazioni creative della programmazione, orientato alla fabbricazione digitale.	Sa modellare in 3D in maniera logaritmica componendo blocchi e definendo variabili geometriche.	Tinkercad, CNC taglio laser e fresatrice.