



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico regionale per la Lombardia

Istituto Comprensivo Statale "L. DA VINCI"

Via L. Da Vinci, 73 - 20812 Limbiate (MB) - tel. 02/99055908



Cod. mecc. MBIC8GC002 – Codice Fiscale 83011180151 -UFA3PJ www.leolimbiate.edu.it mail mbic8gc002@istruzione.it

mail mbic8gc8002@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

AREA DIGITALE

Premessa

L'Istituto Comprensivo "Leonardo da Vinci" di Limbiate è situato in un'area urbana della provincia di Monza e Brianza e accoglie alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado. L'utenza è eterogenea sia per background socio-culturale sia per bisogni educativi, con una significativa presenza di studenti con BES e NAI. L'istituto promuove un'idea di scuola aperta, inclusiva e orientata all'innovazione metodologica e digitale, con particolare attenzione allo sviluppo delle competenze chiave europee e del pensiero computazionale.

Riferimenti Normativi:

PNSD – DM 851/2015

- *DigComp 2.2 – Competenze digitali per i cittadini*
- *DigCompEdu – Competenze digitali per i docenti*
- *Linee guida STEM (PNRR)*
- *PTOF e Piano di Formazione d'Istituto*

FINALITA' GENERALI:

- *Promuovere una cultura digitale condivisa e sostenibile.*
- *Potenziare metodologie innovative (flipped classroom, cooperative learning, project-based learning).*
- *Favorire l'inclusione e la cittadinanza digitale consapevole.*
- *Incentivare la formazione continua dei docenti e del personale ATA.*
- *Coinvolgere le famiglie e il territorio nella costruzione di una cultura digitale comune.*
- *Incoraggiare la creatività digitale e la produzione di contenuti.*

AREA DigComp	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SEC. I GRADO
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	Familiarizza con strumenti digitali semplici per esplorare immagini, suoni, storie.	Ricerca informazioni in modo guidato e riconosce fonti affidabili.	Organizza e valuta dati digitali in modo critico e autonomo.
2. Comunicazione e collaborazione	Utilizza strumenti digitali per comunicare con i compagni (es. registrazioni vocali, immagini).	Condivide contenuti in spazi digitali protetti (es. Classroom).	Collabora online in progetti digitali, rispettando netiquette e privacy.
3. Creazione di contenuti digitali	Crea disegni o brevi storie con strumenti digitali guidati.	Produce semplici testi, immagini e presentazioni digitali, usando work space	Crea prodotti multimediali complessi (video, podcast, coding, animazioni).
4. Sicurezza	Apprende regole base sull'uso sicuro dei dispositivi.	Riconosce rischi e comportamenti corretti online.	Adotta comportamenti responsabili e conosce i concetti

			di identità digitale e cyberbullismo.
5. Problem Solving e Pensiero Computazionale	Risoluzione di piccoli problemi con il gioco digitale e il coding unplugged.	Utilizza logica e coding per risolvere semplici sfide.	Progetta soluzioni digitali con linguaggi di programmazione visuali
MONITORAGGIO e VALUTAZIONE	▪ Raccolta e documentazione delle attività digitali per ordine di scuola. ▪ Osservazioni sistematiche e rubriche di valutazione. ▪ Autovalutazione dei docenti e rilevazione delle competenze digitali. ▪ Revisione annuale del curriculum e aggiornamento degli obiettivi.	▪ Raccolta e documentazione delle attività digitali per ordine di scuola. ▪ Osservazioni sistematiche e rubriche di valutazione ▪ Autovalutazione dei docenti e rilevazione delle competenze digitali. ▪ Revisione annuale del curriculum e aggiornamento degli obiettivi.	▪ Raccolta e documentazione delle attività digitali per ordine di scuola ▪ Osservazioni sistematiche e rubriche di valutazione ▪ Autovalutazione dei docenti e rilevazione delle competenze digitali. ▪ Revisione annuale del curriculum e aggiornamento degli obiettivi.
METODOLOGIE	▪ Cooperative learning e peer tutoring ▪ Flipped classroom ▪ Didattica laboratoriale ▪ Project-based learning	▪ Cooperative learning e peer tutoring ▪ Flipped classroom ▪ Didattica laboratoriale ▪ Project-based learning	▪ Cooperative learning e peer tutoring ▪ Flipped classroom ▪ Didattica laboratoriale ▪ Project-based learning
STRUMENTI	▪ Digital Board	▪ Digital Board ▪ PC dislocati nelle aule o negli spazi funzionali.	- Digital Board - Tablet - PC (aule) - Micro:bit - Robotica educativa - Google Workspace - Microsoft Teams

	▪ Connessione rete WI-FI ▪ Registro elettronico Argo ▪ Suite per produttività e cloud: Google Workspace ▪ Strumenti Gestione Pratica Amministrativa	▪ Connessione rete WI-FI ▪ Registro elettronico Argo ▪ Suite per produttività e cloud: Google Workspace ▪ Ambienti Virtuali d'Apprendimento: Microsoft Teams, Classroom... ▪ Strumenti Gestione Pratica Amministrativa	- 1 aula informatica dotata di: - 24 postazioni di lavoro per gli studenti - 1 postazione docente ▪ Laboratori disciplinari con collegamento rete e PC dedicati. ▪ Connessione rete WI-FI ▪ Registro elettronico Argo ▪ Suite per produttività e cloud: Google Workspace ▪ Ambienti Virtuali d'Apprendimento: Microsoft Teams, Classroom... ▪ Strumenti Gestione Pratica Amministrativa
Piano di Formazione Interna	Livello	Contenuti	Esempi pratici
	Base	▪ Uso delle piattaforme digitali e gestione della classe virtuale	▪ Digita Board, Classroom, registro elettronico
	Intermedio	▪ Metodologie digitali innovative	▪ Flipped classroom, storytelling, cooperative learning

	Avanzato	▪ Coding, robotica e STEM	▪ Scratch, Canva Edu
FIGURE DI SISTEMA COINVOLTE • Animatore Digitale, responsabile della diffusione della cultura dell'innovazione, della formazione interna e del coordinamento dei progetti del PNSD. • Team dell'Innovazione, composto da docenti delle diverse sedi, con il compito di supportare l'Animatore Digitale nella realizzazione di attività, sperimentazioni e nella formazione dei colleghi. • Assistenti Tecnici, che garantiscono supporto tecnico per laboratori, dotazioni informatiche e manutenzione delle reti. • Referenti informatici di plesso che collaborano nella gestione e nel monitoraggio delle attrezzature digitali.			
<i>Iniziative digitali attive:</i> Didattica digitale integrata, integrata nella progettazione d'Istituto. Progetti di alfabetizzazione digitale nelle classi della scuola primaria e secondaria. Utilizzo della digital board per attività collaborative, presentazioni, coding unplugged e attività multimediali. Partecipazione a corsi e iniziative legate all'innovazione. Aggiornamento periodico delle dotazioni del laboratorio di informatica.			