



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI 2022/2025



PREMESSA.....	2
FINALITA' DELLE TIC.....	4
CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA "M. D'AZEGLIO"	6
CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA "M. D'AZEGLIO"	7
CURRICOLO DIGITALE S.SECONDARIA I GRADO "G. DE NITTIS"	9



PREMESSA

Il presente documento di cui si è dotato l'I.C. M. D'Azeglio – G. De Nittis, rappresenta il curriculum verticale delle competenze digitali. Per redigere il presente curriculum, la funzione Strumentale PTOF, l'animatore digitale ed i componenti del team dell'innovazione digitale si sono basati sui seguenti documenti e normative:

1. D.M. n.254/2012 (Indicazioni nazionali);
2. Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio – Digcomp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe;
3. D.M. n. 107/2015 Legge della buona scuola;
4. PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale);
5. Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio (Maggio 2018).

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea **competenza chiave**, per la sua importanza e onnipresenza nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Parlare di competenze digitali impone un punto di partenza più ampio: significa prima di tutto parlare di competenze, e quindi di percorsi didattici e piani pedagogici. Se l'obiettivo del nostro sistema educativo è sviluppare le competenze degli studenti, allora il ruolo della didattica per competenze, abilitata dalle competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche



relazionali e induce consapevolezza.

Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire, e il legame tra competenze e nuovi ambienti di apprendimento è indubbiamente forte. Il paradigma su cui lavorare è la **didattica per competenze**, intesa come progettazione che mette al centro l'alunno e utilizza la trasversalità, la condivisione, la co-creazione di percorsi pluridisciplinari.

Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte delle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. Molte delle competenze sono sviluppate durante lo svolgimento stesso del progetto. In questo quadro, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva).

Le tecnologie digitali si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e risultano fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa 2006 e s.s.m.m. i. i..

L'interpretazione di quali competenze sono utili e centrali al nostro tempo non può essere disconnessa dalla fase storica nella quale i nostri studenti crescono, ed è quindi in continua evoluzione.

La nuova definizione delle competenze digitali passa per l'accettazione di una grande sfida sociale, civica ed economica che il digitale lancia al nostro tempo: formare la "cittadinanza digitale" e rinsaldare la consapevolezza degli effetti delle proprie relazioni e interazioni nello spazio online.

Alla luce di quanto detto, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.



FINALITA' DELLE TIC

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione. Le finalità formative delle TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE) nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- favorire la conoscenza dello strumento informatico a scopo didattico;
- sostenere l'alfabetizzazione informatica;
- favorire la trasversalità delle discipline;
- facilitare il processo di apprendimento;
- favorire il processo di inclusione;
- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio;
- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale;
- sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo;
- promuovere azioni di cittadinanza attiva;
- utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

È opportuno far riferimento alle COMPETENZE DIGITALI declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento **DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)** riconosciute valide in ciascuno stato membro dell'UE e di seguito riportate:



1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà individuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.



CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA "M. D'AZEGLIO"

COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.
2. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto.
3. Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo a partire dall'attività di studio

NUCLEO TEMATICO		Obiettivi di apprendimento
INFORMAZIONE E CREAZIONE DICONTENUTI Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo; crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora le conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti multimedia)		Esegue giochi didattici ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, visivo, topologico, grafico, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni e/o immagini.
COMUNICAZIONE E SICUREZZA Comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti) (protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile)		Utilizza gli strumenti tecnologici in maniera costruttiva e ne conosce le regole d'uso di base.
PROBLEM SOLVING Identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizza creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui)		In giochi di coding unplugged, sa muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni utilizzando le frecce direzionali, risolvendo un problema in modo creativo, creando un codice e seguendo un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi.



CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA "M. D'AZEGLIO

COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.
2. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto.
3. Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo a partire dall'attività di studio

Obiettivi di apprendimento

NUCLEO TEMATICO	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
INFORMAZIONE e CREAZIONE DI CONTENUTI Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo; creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti multimedia)	Eseguire giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare semplici software didattici. Utilizzare Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare semplici software didattici. Utilizzare Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e di grafica. Utilizzare le app Google Meet e Classroom per visualizzare ed elaborare semplici contenuti digitali.	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) e utilizzare applicazioni sulla rete e programmi di videoscrittura e di grafica. Utilizzare in modo autonomo le funzioni principali di Google G-suite (restituire compiti, scaricare video o schede, partecipare a sondaggi
COMUNICAZIONE E SICUREZZA (comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso	Collaborare attraverso le tecnologie digitali per	Collaborare attraverso le tecnologie digitali per la realizzazione di obiettivo comune.	Utilizzare le tecnologie digitali per interagire e	Collegarsi con gli altri e interagire attraverso	Utilizzare la rete per comunicare in modalità sincrona e asincrona: (classroom) rispettando



strumenti on-line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti) (protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile)	la realizzazione di obiettivo comune. Conoscere i rischi collegati al Web e la necessità della navigazione sicura in presenza di un adulto	Conoscere i rischi della navigazione in rete. Sapere che esistono Delle regole da rispettare per utilizzare il web. Sapere a cosa serve una password e un account, e come utilizzarli.	collaborare con altri adottando comportamenti corretti. Conoscere i rischi della navigazione in rete. Conoscere la funzione della password a tutela dei dati personali.	strumenti digitali rispettando la netiquette del Web Conoscere i rischi collegati ad un uso scorretto del Web Proteggere se stessi rendendo sicure le password e dati personali. Conoscere le norme della privacy ed essere responsabili nella condivisione di immagini e dati proprie e altrui	la netiquette del Web. Conoscere i rischi collegati ad un uso scorretto del Web: (Cyberbullismo, sexting rooming, dipendenza da internet) Proteggere se stessi rendendo sicure le password e dati personali. Conoscere le norme della privacy ed essere responsabili nella condivisione di immagini e dati proprie e altrui.
PROBLEM SOLVING (identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria	Introdurre i principi base del coding per avviare al pensiero computazionale. Eseguire e leggere la sequenza di un percorso.	Apprendere i principi base del coding e della robotica. Eseguire, leggere e scrivere la sequenza di un percorso	Utilizzare i principi del coding nei diversi contesti. Utilizzare la Programmazione visuale (riconoscere categorie di blocchi)	Conoscere ed utilizzare App per sviluppare il Pensiero computazionale. Leggere o scrivere codici e creare percorsi, modificandone la direzione in base agli ostacoli dati.	Conoscere ed utilizzare App sul coding . Utilizzare creativamente le Nuove tecnologie.

I nuclei tematici **INFORMAZIONE / ELABORAZIONE CONTENUTI e COMUNICAZIONE/SICUREZZA** sono parte integrante del curricolo di Educazione Civica all'interno del nucleo tematico Cittadinanza Digitale, pertanto verranno valutati con apposita tabella di valutazione dal docente della disciplina in accordo con tutto il team che in modo trasversale affronterà comunque questa tematica.

Per quanto concerne il nucleo tematico **PROBLEM SOLVING** e quindi lo sviluppo del pensiero logico e computazionale lo consideriamo parte del nostro curricolo di matematica e pertanto valutabile all'interno della disciplina stessa.



CURRICOLO DIGITALE S.SECONDARIA I GRADO "G. DE NITTIS"

COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° Grado		
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		TRAGUARDI DI COMPETENZA
CONOSCENZE	ABILITA'	
<ul style="list-style-type: none">• utilizza le applicazioni tecnologiche più comuni e le relative modalità di funzionamento;• utilizza i dispositivi informatici di input e output;• utilizza sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source;• utilizza con dimestichezza le procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali;• produce artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo;• utilizza e con dimestichezza le procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat,	<ul style="list-style-type: none">• utilizzare le tecnologie per l'informazione e la comunicazione per elaborare testi, dati numerici, immagini, video, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per espandere i contesti comunicativi;• utilizzare con dimestichezza computer, periferiche e programmi applicativi;• utilizzare materiali digitali per l'apprendimento;• utilizzare correttamente i sistemi più comuni per la comunicazione di massa, riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso di tali tecnologie e della rete, saper gestire i propri account in funzione della sicurezza e della privacy;• utilizzare correttamente e con dimestichezza i programmi per lo sviluppo del pensiero computazionale (coding e robotica).	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.• Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.• Saper usare in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete.• Usare il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni atte allo sviluppo del pensiero computazionale.



<p>social network, sistemi di comunicazione mobile, download...);</p> <ul style="list-style-type: none">• è consapevole delle fonti di pericolo nell'utilizzo scorretto dei sistemi di comunicazione di massa, conosce e utilizza le procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password);• utilizza con dimestichezza i programmi per il coding e la robotica.		
---	--	--

Barletta, Dicembre 2023

DOCUMENTO BOZZA DA SOTTOPORRE AD APPROVAZIONE COLLEGIO N.4 DEL 18/12/2023

III Dirigente Scolastico	Dott.ssa Concetta CORVASCE
La funzione strumentale PTOF	Prof.ssa Angela REDAVID
L'animatore Digitale	Prof.ssa Maria Teresa LOMBARDI
Team dell'innovazione digitale	Prof.ssa Stefania SPINAZZOLA (S.S.)
	Prof.ssa Vincenza DEFAZIO (S.S.)
	Ins. Cristina I. DESARIO (S.P.)
	Ins. Serafina NAPOLITANO (S.P.)
	Ins. Maria Rosaria CUONZO (S.I.)