



Unione Europea



Regione Siciliana

Ministero dell'Istruzione e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO "ELIO VITTORINI"

Via S. Allende s.n.c. - 97018 SCICLI (RG)

Cod.Fisc.: 90012160884 – Cod. Mecc.: RGIC81300P –

Cod. IPA istsc\_rgic81300p- Codice Univoco dell'Ufficio: UFU9MH

Sito Web: [www.istitutocomprensivovittorini.it](http://www.istitutocomprensivovittorini.it)

tel./fax Sede centrale: 0932/930052 - tel. Sede distaccata 0932/931369

e-mail: [rgic81300p@istruzione.it](mailto:rgic81300p@istruzione.it) – PEC: [rgic81300p@pec.istruzione.it](mailto:rgic81300p@pec.istruzione.it)

## CURRICOLO DIGITALE

### PREMESSA

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, come si evince dalle Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018. Essa viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI).

Nelle nuove indicazioni dell'Unione Europea, il digitale è a tutti gli effetti "competenza di base", così come leggere e scrivere. Lo troviamo descritto già nell'introduzione al documento: "È necessario innalzare il livello di padronanza delle competenze di base (alfabetiche, matematiche e digitali) e sostenere lo sviluppo della capacità di imparare a imparare quale presupposto costantemente migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente".

Per la progettazione del curriculum digitale, il documento su cui ci si basa è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (DigComp 2013, DigComp 1.0 del 2015 e DigComp 2.0 del 2016)

Le competenze digitali sono declinate secondo le cinque aree del suddetto quadro di riferimento.

AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO	COMPETENZE DIGITALI
<b>Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

<b>Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione</b>	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette Gestire l'identità digitale
<b>Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali</b>	Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione
<b>Area delle competenze 4: Sicurezza</b>	Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente
<b>Area delle competenze 5: Risolvere problemi</b>	Risolvere problemi tecnici Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Individuare i divari di competenze digitali.

L'obiettivo del curricolo digitale è quello di sviluppare negli alunni competenze indispensabili nella società del futuro.

L'approccio scelto per declinare la competenza digitale è strettamente interdisciplinare, in quanto, seppur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, tutti gli insegnanti e tutte le discipline sono coinvolti e concorrono alla sua costruzione. Nella progettazione del curricolo, i docenti della classe devono tener conto, per il raggiungimento dello sviluppo della competenza, del target della classe anche in una prospettiva inclusiva.

Compito della scuola è quello di identificare quelli che sono i contenuti adeguati da includere nel curricolo, prevedendo un approccio graduale dall'infanzia alla secondaria di primo grado

Nella scuola dell'infanzia, si attiveranno prevalentemente percorsi atti a sviluppare la logica e il pensiero computazionale, in unplugged.

L'obiettivo è potenziare le abilità logiche di base per meglio supportare lo sviluppo della psicomotricità e della lateralità.

Nelle classi prime e seconde della primaria, gli alunni iniziano gradualmente ad esplorare le componenti del computer, affrontando un primo approccio orientato ad attività ludiche e ai primi esperimenti creativi per la produzione di testi ed elaborazioni grafiche.

Dalla classe terza, gli alunni cominciano a scoprire le potenzialità delle nuove tecnologie.

Il curricolo digitale ha il compito di accompagnare i bambini dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado lungo un percorso volto alla conoscenza e all'uso consapevole dei dispositivi digitali. La scuola ha il compito di supportare i bambini e gli adolescenti nell'apprendimento dell'utilizzo delle tecnologie in modo da renderli più consci delle potenzialità e delle criticità di cui esse sono portatrici.

**TRAGUARDI FORMATIVI  
SCUOLA PRIMARIA**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>		<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
		<b>Al termine della SCUOLA PRIMARIA</b>
<b>AREE DI COMPETENZA</b>	<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	
<p>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</p> <p><b>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<p>L'alunno deve saper ricercare dati, informazioni e contenuti digitali; organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>	
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p><b>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</b></p>	<p>Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collaborare con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.</p>	
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p>	<p>Saper creare contenuti in semplici formati digitali.</p>	
<p>SICUREZZA</p> <p><b>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</b></p>	<p>Utilizzare le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</p>	
<p>PROBLEM SOLVING</p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<p>Riconoscere e risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali o in collaborazione.</p>	

**TRAGUARDI FORMATIVI  
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
	<b>Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>
<b>AREE DI COMPETENZA</b>	<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>
<p>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</p> <p><b>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<p>L'alunno deve saper ricercare dati, informazioni e contenuti digitali; valutare l'affidabilità delle fonti trovate. Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p><b>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</b></p>	<p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condividere dati, informazioni e contenuti. Citare correttamente le fonti.</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p>	<p>Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.</p>
<p>SICUREZZA</p> <p><b>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</b></p>	<p>Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed essere in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. Essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>
<p>PROBLEM SOLVING</p> <p><b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<p>Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Impegnarsi individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.</p>

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>			
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>INFANZIA</b>	<b>PRIMARIA</b>	<b>SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>
<b>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</b>	Eeguire giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device.	Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante. Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.	Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento. Usare dizionari digitali. Ricerca e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.
<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	Utilizzare gli strumenti tecnologici in maniera costruttiva e conoscerne le regole d'uso.	Interagire tramite chat ed email. Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali. Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante. Eeguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.	Utilizzare e-mail e chat per comunicare e collaborare. Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Weschool, Google meet, Zoom). Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim). Giocare con gli strumenti tecnologici mediali e no con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione;</p>	<p>Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante. Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.</p>	<p>Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word) Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint). Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, siti web, ecc.).</p>
<p>SICUREZZA</p>		<p>Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili. Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>	<p>Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.). Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>
<p>PROBLEM SOLVING</p>	<p>Avviarsi all'utilizzo dei tasti delle frecce direzionali, con giochi che stimolano il pensiero logico- matematico (bee robot, approccio al coding)</p>	<p>Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.</p>	<p>Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.</p>

**LIVELLI DI PADRONANZA  
SCUOLA PRIMARIA**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>		<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>1. INIZIALE</b>	<b>2. BASE</b>	<b>3 INTERMEDIO</b>	<b>4 AVANZATO</b>
<b>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE RICERCA DEI DATI</b>	L'alunno: usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti solo se guidato;  L'alunno: Ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste solo se guidato.	L'alunno: usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti;  L'alunno: Ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste.	L'alunno: usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti;  L'alunno: ricerca dati per distinguere informazioni funzionali allo scopo;	L'alunno: usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti;  L'alunno: ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo;
<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	L'alunno: è avviato alla scelta di semplici tecnologie per interagire, per condividere dati, informazioni e contenuti.	L'alunno: Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, condividere dati, informazioni e contenuti.	L'alunno: Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.	L'alunno: Sceglie tecnologie digitali più complesse per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	L'alunno: Identifica i modi per creare semplici contenuti digitali.	L'alunno: Identifica i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	L'alunno: Crea contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.	L'alunno: Crea, modifica contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.

<b>SICUREZZA</b>	L'alunno: Identifica semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconosce semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	L'alunno: Identifica semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	L'alunno: Organizza modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizza semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	L'alunno: Sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; sceglie diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.
<b>PROBLEM SOLVING</b>	L'alunno: Identifica semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	L'alunno: Riconosce semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	L'alunno: Sceglie strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	L'alunno: Utilizza gli strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni.



**LIVELLI DI PADRONANZA  
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>		<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>1. INIZIALE</b>	<b>2. BASE</b>	<b>3. INTERMEDIO</b>	<b>4. AVANZATO</b>
<b>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE RICERCA DEI DATI</b>	<p><b>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</b></p> <p>Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p>	<p><b>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</b></p> <p>Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p>	<p><b>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</b></p> <p>Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.</p>	<p><b>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</b></p> <p>Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.</p>
<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>	<p>Scegliere semplici tecnologie Digitali per interagire, Riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p>	<p>Scegliere tecnologie digitali semplici per interagire e riconoscere alcune strategie di condivisione di dati, informazioni e contenuti.</p>	<p>Utilizzare tecnologie digitali più avanzate per interagire in modo efficace, dimostrando una comprensione più approfondita delle strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p>	<p>Sfruttare tecnologie digitali avanzate in modo sofisticato per interagire in maniera avanzata, dimostrando una padronanza completa delle strategie per condividere dati, informazioni e contenuti in modo strategico e innovativo.</p>
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<p>Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali.</p>	<p>Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in</p>	<p>Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando</p>	<p>Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di</p>

		alcuni formati.	regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.	copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.
<b>SICUREZZA</b>	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.
<b>PROBLEM SOLVING</b>	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni.