



## **CURRICOLO VERTICALE DIGITALE**

1. [PREMESSA](#)
2. [RIFERIMENTI NORMATIVI](#)
3. [PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE \(PNSD\)](#)
4. [RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DIGITALE](#)
5. [FINALITA' DELLE TIC](#)
6. [DEFINIZIONE DI CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI](#)
7. [COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE  
DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp \(QUADRO COMUNE DI  
RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI\)](#)
8. [IL NOSTRO CURRICOLO VERTICALE DIGITALE](#)
9. [VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE IN CHIAVE  
EUROPEA](#)
10. [RUBRICA E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA  
DIGITALE: MODALITA' DI UTILIZZO](#)
11. [SUGGERIMENTI PER I DOCENTI](#)

## 1. PREMESSA

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a pochi anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

La scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale".

La scuola assume con il digitale una dimensione ampliata "L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo".

È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto. La progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola" (dal *Piano Nazionale Scuola Digitale*).

Nel nostro Istituto Comprensivo si è fortemente percepita la necessità di aggiornamento, in alcuni casi di "alfabetizzazione" digitale, durante l'emergenza nata a seguito del COVID-19 con la conseguente attuazione della DAD – Didattica a Distanza.

Poiché i nostri docenti interagiscono ogni giorno con "nativi digitali" risulta necessario che tutto il corpo docente sia adeguatamente formato a questa forma di comunicazione così come risulta necessario formalizzare nel curriculum digitale i contenuti e le modalità operative che i docenti devono applicare. I nostri alunni sono "nativi digitali", essere "nativo digitale" significa nascere in una società permeata di comunicazione digitale.

Pertanto, il "nativo digitale" che si introduce da solo nella comunicazione digitale già a partire dai game in rete, si allena a condividere idee, immagini, citazioni, materiale multimediale in ambiente social senza sentire l'esigenza di elaborarli in proprio o senza chiedersi se il proprio modo di interagire in rete sia rispettoso della propria sicurezza, della riservatezza delle informazioni sensibili o del Copyright.

Il CURRICULUM DIGITALE può essere visto come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della COMPETENZA DIGITALE e di una CITTADINANZA DIGITALE RESPONSABILE per sé e gli altri.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare al primo ciclo di istruzione riguarda:

- l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete;
- il raggiungimento delle abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro;
- l'acquisizione delle competenze digitali che gli permettono di redigere correttamente un documento strutturato, una presentazione a supporto di una esposizione orale, una raccolta dati e conseguente analisi in formato digitale.

## 2. RIFERIMENTI NORMATIVI

Per redigere il presente CURRICOLO VERTICALE DIGITALE il Team Digitale e l'Animatrice Digitale si sono basati sui seguenti documenti (NORMATIVA E DOCUMENTI DI RIFERIMENTO):

- a) D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 ([Indicazioni Nazionali](#)) e Nuovi Scenari 2018;
- b) Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio ([Competenze chiave](#));
- c) [D.M. 107/2015](#) "La Buona Scuola" che stabilisce il PNSD;
- d) Piano Nazionale Scuola Digitale ([PNSD](#));
- e) DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.

“La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per campi d'esperienza e discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento i campi d'esperienza e le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutti i campi d'esperienza e in tutte le discipline e tutti concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.” (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006).

## 3. PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE ([PNSD](#))

Come riportato nel sito del MIUR, alla pagina della Scuola Digitale, “Il Piano Nazionale

Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale”.

Questo Piano ha valenza pluriennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione, con azioni già finanziate che saranno prese in carico dalle singole Direzioni del Ministero per l'attuazione; contribuisce a “catalizzare” l'impiego di più fonti di risorse a favore dell'innovazione digitale, a partire dalle risorse dei Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola).

Il PNSD è quindi documento del MI per il lancio di una strategia di innovazione della scuola italiana e del suo sistema educativo nell'era digitale. Di seguito la sintesi.

Il Piano si articola in 4 passaggi: strumenti, competenze e contenuti, formazione, accompagnamento.

- **STRUMENTI:** sono le condizioni che abilitano le opportunità della società dell'informazione e mettono le scuole nelle condizioni di praticarle (accesso, qualità degli spazi e degli ambienti di apprendimento, identità digitale e amministrazione digitale).
- **ACCESSO:** favorire l'accesso e la connessione attraverso la fibra ottica, connettività e cablaggio interno delle scuole.
- **SPAZI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO:** coniugare la crescente disponibilità di tecnologie e competenze abilitanti. Creare ambienti di apprendimento che facilitino apprendimenti attivi e laboratoriali. Sviluppare nuovi modelli e interazione didattica che utilizzi la tecnologia.
- **AMMINISTRAZIONE DIGITALE:** gestione dell'organizzazione scolastica e rafforzamento dei servizi digitali innovativi sul territorio; incremento di funzioni e potenzialità del registro elettronico, esteso a tutto l'Istituto. A tal proposito si evidenzia il collegamento del registro elettronico a Google workspace.
- **IDENTITÀ DIGITALE:** dare un profilo digitale ad ogni persona fisica della scuola. Da settembre 2020 gli account di G-Suite sono stati estesi a tutti gli utenti.

Per ognuno di essi sono stati identificati obiettivi e azioni specifiche. Non si guarda solo all'elemento tecnologico, ma si propone una [visione di innovazione che coinvolga in prima persona studenti e personale](#). Le azioni previste sono organizzate in 9 ambiti di lavoro: accesso, spazi e ambienti per l'apprendimento, identità digitale, amministrazione digitale, competenze digitali degli studenti, imprenditorialità e lavoro, contenuti digitali, formazione del personale, accompagnamento.

Per quanto riguarda la [Formazione del personale](#) il PNSD prevede la realizzazione di un percorso di formazione pluriennale centrato sull'innovazione didattica, tenendo conto delle tecnologie digitali come sostegno per la realizzazione di nuovi paradigmi educativi e come mezzo per la progettazione operativa delle attività. L'obiettivo è quello di passare da una scuola della trasmissione a quella dell'apprendimento.

L'ambito n. 2, a cui il Nostro Istituto appartiene, organizza spesso corsi di formazione sul

digitale. In tale ottica risulta evidente la necessità di formare prima il personale docente, ricordando l'importanza dell'auto-aggiornamento insito nella funzione docente e nel contratto di lavoro, per poi mirare all'acquisizione delle competenze da parte degli studenti adeguatamente indirizzati dai loro docenti.

L'azione di **accompagnamento** secondo il PNSD si attua attraverso la nomina di un **Animatore Digitale** in ogni Istituto, la formazione interna, il coinvolgimento della comunità scolastica, la creazione di soluzioni innovative. Questa figura ha un ruolo strategico anche nella formazione interna del nostro Istituto, con corsi aggiornamento da effettuare durante il triennio di nomina.

#### **4. RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DELL'INNOVAZIONE (PNSD)**

L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto sarà fruitore di una formazione specifica affinché possa “favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano PNSD”. Si tratta quindi di una figura di sistema e non di supporto tecnico (su quest'ultimo infatti il PNSD prevede un'azione finanziata a parte (Azione #26) per la creazione di un Pronto Soccorso Tecnico, le cui modalità attuative devono ancora essere dettagliate).

Il Miur chiede alla figura dell'Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti (cfr. Azione #28 del PNSD):

1. **Formazione interna** - Stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione e il coordinamento di laboratori formativi favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.
2. **Coinvolgimento della comunità scolastica** - Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
3. **Creazione di soluzioni innovative** - Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata, uso di software didattici, uso di applicazioni web per la didattica e la professione, pratica di una metodologia comune basata sulla condivisione via cloud, informazione su percorsi di innovazione e progetti esistenti in

altre scuole e agenzie esterne). Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (**Azione #28**), l'animatore digitale dell'Istituto, individuato nella figura della docente Maria Assunta Guida, presenta il piano di intervento suddiviso nel triennio e inserito nel PTOF.

Il nostro Istituto ha provveduto a costituire il TEAM PER L'INNOVAZIONE digitale con i seguenti compiti:

- Supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore digitale;
- Supportare le attività di formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative;
- Supportare la partecipazione degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
- Lavorare in squadra con l'Animatore digitale, individuando soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti) coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

## **5. FINALITÀ DELLE TIC: educare ai media**

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 pc e/o tablet 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
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

Nell'ottica di prevenzione del disagio emotivo-relazionale legato all'uso delle tecnologie digitali, fin dalla scuola dell'infanzia è utile promuovere attività didattico-educative finalizzate a sviluppare e potenziare le abilità socio-affettive degli alunni. La scuola ha il compito di far maturare il valore culturale, educativo e formativo legato all'uso delle tecnologie digitali, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze. Non si tratta soltanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una forma mentis orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie digitali nei particolari contesti d'uso. Le TIC dunque, usate in modo appropriato, possono inoltre:

- potenziare l'apprendimento e le prestazioni degli studenti;
- migliorare l'efficacia della mediazione didattica;
- favorire la creazione di situazioni di apprendimento motivanti, coinvolgenti e inclusive;
- sviluppare le diverse intelligenze e i relativi linguaggi promuovendo un apprendimento di tipo individualizzato (e-inclusion);
- aiutare gli studenti a trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere, presentare l'informazione in modo responsabile, creativo e con senso critico;
- rendere gli studenti protagonisti nei processi di co-costruzione della conoscenza;
- fornire le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e consapevole.

## **6. COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp (QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI) – all'interno della sezione si trovano le competenze in uscita del CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE.**

La competenza chiave europea analizzata in questo documento è la COMPETENZA DIGITALE che fa riferimento a tutti i campi d'esperienza. Si sottolinea, quindi, come tutti i docenti siano concorrenti al raggiungimento di tale competenza. Quella DIGITALE è una competenza trasversale, fa quindi riferimento a tutte le discipline.

Il DigComp, in particolare, è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative sulle competenze digitali, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione. Il documento prevede:

- Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali;
- Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area (21 competenze);
- Livelli di padronanza per ciascuna competenza (i livelli sono 8);
- Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza;
- Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

Di seguito le competenze digitali declinate secondo le **cinque aree** del quadro di riferimento DigComp (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

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 intellettuale 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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

La **COMPETENZA DIGITALE** viene anche declinata nelle sue 3 dimensioni (Tecnologica, Cognitiva, Etica) e su questa base vengono inoltre declinati i profili in uscita.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

#### **PROCESSI COGNITIVI FONDANTI LA COMPETENZA**

<b><i>DIMENSIONI</i></b>	<b><i>PAROLE CHIAVE</i></b>
<b>TECNOLOGICA</b> Uso amichevole e critico delle TSI- Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI (tecnologie della <b>società dell'informazione</b> )	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE – INDIVIDUARE – OPERARE – GESTIRE (accedere, prendersi cura del dispositivo, risolvere problemi tecnici) – PREDISPORRE ARCHIVI – UTILIZZARE LA RETE
<b>COGNITIVA</b> Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico. Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni	RICERCARE – INTERPRETARE – ELABORARE – PROGETTARE – SELEZIONARE – VALUTARE – GIOCARE – VISIONARE – COGLIERE
<b>ETICA</b> Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità e network	RISPETTARE – CONDIVIDERE – RACCONTARE – SUPERVISIONARE – VALUTARE I PERICOLI DELLA RETE



## 7. IL NOSTRO CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Il profilo in uscita dai tre ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo è declinato secondo le tre dimensioni della competenza digitale. Attraverso la suddivisione nelle tre dimensioni della competenza digitale viene declinato anche il CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE con i rispettivi profili in uscita.

### COMPETENZA CHIAVE: Competenza digitale

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali ed il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico” (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018).

### PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.” (Indicazioni Nazionali 2012).

### TRAGUARDI FORMATIVI – Indicazioni Nazionali 2012

<b>Al termine della Scuola dell'INFANZIA</b>  Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	<b>Al termine della Scuola PRIMARIA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li><li>• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie</li><li>• Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni</li><li>• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione</li></ul>	<b>Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni;</li><li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;</li><li>• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li><li>• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche;</li><li>• Utilizzare con spirito critico le nuove tecnologie;</li></ul>
--	--	--

## COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		TRAGUARDI DI COMPETENZA	CAMPI DI ESPERIENZA
CONOSCENZE	ABILITA'		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconosce e denomina un computer;</li> <li>● riconosce e denomina le parti principali di un computer: tastiera, mouse, monitor;</li> <li>● riconosce e denomina una stampante;</li> <li>● riconosce e denomina una LIM;</li> <li>● riconosce e denomina un tablet;</li> <li>● riconosce e denomina un videoproiettore;</li> <li>● riconosce e denomina dei giochi e degli esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che svolge al computer, col tablet, alla LIM;</li> <li>● osserva e discrimina immagini e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Muovere il mouse e i suoi tasti</li> <li>● Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</li> <li>● Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet</li> <li>● Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (es.: scrivere il proprio nome)</li> <li>● Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici</li> <li>● Sperimentare semplici programmi di grafica</li> <li>● Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle)</li> <li>● Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scoprire ed esplorare le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto costante dell'insegnante</li> <li>● Sperimentare il coding e introdurre al pensiero computazionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tutti</li> </ul>
METODO	VERIFICA E VALUTAZIONE		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il gruppo insegnanti, in base al percorso formativo stabilito e al livello di maturazione dei bambini, stabilirà in itinere le attività e le modalità di approccio alle tecnologie digitali. Esempio: giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie ( su carta, coding unplugged, o su dispositivo) anche con strumenti strutturati free ( Cody Roby, Sapientino doc, Bee-Bot e Blue-Bot, Cubetto ).</li> </ul>	<p>NOTA: Nella Scuola dell'Infanzia sono previsti momenti di verifica attraverso l'osservazione sistematica.</p>		

## CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

### **COMPETENZE DIGITALI PER LA CLASSE PRIMA E SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA**

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>COLLEGAM ENTI INTERDISCIP LINARI</b>
<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conosce le parti principali di un computer e le sue funzioni;</li> <li>• conosce la funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego in determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, macchina fotografica digitale...);</li> <li>• conosce le principali funzioni dei tasti della tastiera (lettere, numeri, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare);</li> <li>• conosce le funzioni dei tasti del mouse e controlla il puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati;</li> <li>• conosce le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura;</li> <li>• conosce le icone dei programmi che utilizza e usa correttamente i comandi per aprire e chiudere tali programmi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capire le funzioni più elementari del computer e di alcuni strumenti tecnologici ad uso didattico;</li> <li>• Usare la tastiera e il mouse, anche per sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale;</li> <li>• Utilizzare nelle forme più elementari i programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura;</li> <li>• Dare comandi, avviare e terminare programmi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutte le discipline.</li> </ul>

METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati;</li> <li>• stimolo della creatività e della fantasia, anche attraverso modalità di esecuzione originali e divertenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali: verifiche pratiche: disegni digitali, uso di strumenti informatici; verifiche scritte: risposte a scelta multipla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La descrizione del livello di competenza è, concordato dagli insegnanti di classe, considerando anche i progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione e l'attenzione dimostrati nei confronti delle attività.</li> </ul>

**COMPETENZE DIGITALI PER LA CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA DELLA  
SCUOLA PRIMARIA**

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>
<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• conosce il sistema operativo utilizzato e i più comuni software applicativi;</li> <li>• conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, fogli di calcolo;</li> <li>• conosce le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche;</li> <li>• conosce i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati;</li> <li>• conosce i rischi derivanti da un non corretto utilizzo dei sistemi di comunicazione;</li> <li>• conosce la procedura per scaricare un documento (download);</li> <li>• conosce la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;</li> <li>• conosce la procedura per stampare un documento;</li> <li>• conosce la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il sistema operativo installato e i software applicativi,</li> <li>• Utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti;</li> <li>• Utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento;</li> <li>• Navigare in Internet per fare ricerche e recuperare dati;</li> <li>• Comunicare attraverso i social mobile conoscendone i rischi e le potenzialità ;</li> <li>• utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.</li> <li>• Utilizzare il coding in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutte le discipline.</li> </ul>
<b>METODO</b>	<b>VERIFICA</b>	<b>VALUTAZIONE</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati;</li> <li>• stimolo della creatività e della fantasia, anche attraverso modalità di esecuzione originali e divertenti;</li> <li>• sviluppo del pensiero computazionale;</li> <li>• lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali:</li> <li>• verifiche pratiche: disegni digitali,</li> <li>• uso di strumenti informatici;</li> <li>• verifiche scritte: esercizi di corrispondenza, risposte a scelta multipla, test, risposte aperte, vero/falso, compilazione di mappe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La descrizione del livello di competenza è, concordato dagli insegnanti di classe, considerando anche i progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione e l'attenzione dimostrati nei confronti delle attività.</li> </ul>
--	---	---

## CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO

### COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO

#### OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE	ABILITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA	COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizza le applicazioni tecnologiche più comuni e le relative modalità di funzionamento;</li> <li>● utilizza i dispositivi informatici di input e output;</li> <li>● utilizza sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source;</li> <li>● utilizza con dimestichezza le procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali;</li> <li>● 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;</li> <li>● utilizza e con dimestichezza le procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...);</li> <li>● 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);</li> <li>● utilizza con dimestichezza i programmi per il coding e la robotica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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;</li> <li>● utilizzare con dimestichezza computer, periferiche e programmi applicativi;</li> <li>● utilizzare materiali digitali per l'apprendimento;</li> <li>● 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;</li> <li>● utilizzare correttamente e con dimestichezza i programmi per lo sviluppo del pensiero computazionale (coding e robotica).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● 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.</li> <li>● Saper usare in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete.</li> <li>● Usare il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni... atte allo sviluppo del pensiero computazionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tutte le discipline.</li> </ul>



METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati;</li> <li>• stimolo della creatività e della fantasia;</li> <li>• sviluppo del pensiero computazionale;</li> <li>• lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali;</li> <li>• attività di gruppo, libera o organizzata, con produzione digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali;</li> <li>• verifiche pratiche: disegni digitali (artistici e tecnici), uso di strumenti informatici, produzione di artefatti;</li> <li>• verifiche scritte: esercizi di corrispondenza, risposte a scelta multipla, test, risposte aperte, vero/falso, elaborazione e compilazione di mappe, documenti da analizzare, schemi da elaborare;</li> <li>• verifiche orali: interrogazioni specifiche su un dato argomento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primo e secondo quadrimestre, in decimi; i voti riportati sul documento di valutazione delle SINGOLE DISCIPLINE, terranno conto, oltre che delle prove svolte in itinere e trasversali, anche dei progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione e l'attenzione dimostrati nei confronti delle attività digitali. Per le classi in uscita la valutazione confluirà nella competenza digitale acquisita dagli studenti e dalle studentesse.</li> </ul>

## 8. VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE IN CHIAVE EUROPEE

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale ed è uno strumento utile sia per valutare le altre competenze chiave sia le singole discipline.

Il DigComp ha inoltre stabilito i livelli di padronanza per osservare e valutare le competenze digitali dei cittadini riportati nella seguente immagine.

**Tabella 1: Principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza**

<b>Livelli in DigComp 1.0</b>	<b>Livelli in DigComp 2.1</b>	<b>Complessità dei compiti</b>	<b>Autonomia</b>	<b>Dominio cognitivo</b>
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprendere
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicare
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creare
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creare

I livelli 7 e 8 non verranno valutati dall'Istituzione scolastica.

Sulla base di questa tabella, sono state elaborate:

1. La rubrica di valutazione della competenza digitale;
2. La griglia di osservazione per rilevare, misurare e valutare la competenza digitale.

Per poter raggiungere i traguardi formativi riportati nelle Indicazioni Nazionali del 2012 e

le competenze espresse nel Curricolo Verticale dell'Istituto, si ricorda che che il nostro Istituto utilizza per tutti gli ordini di scuola i seguenti strumenti digitali:

- la PIATTAFORMA DI ISTITUTO "Google Workspace";
- il registro elettronico "Argo".