ISTITUTO COMPRENSIVO IV - UDINE



Istituzione Scolastica dotat a di personalità giuridica

Decreto del Provveditore agli Studi di Udine prot. n. 347/A23b del 21.06.2000

Via Pradamano, 21 - 33100 UDINE Tel. 0432 127 64 11

email: <u>UDIC843002@istruzione.it</u> Pec: <u>udic843002@pec.istruzione.it</u> sito: <u>http://4icudine.edu.it</u> Codice MPI UDIC843002 - CF 94127310301

NOVEMBRE, 2023

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

PREMESSA, p. 2

RIFERIMENTI NORMATIVI, p. 3

STRUTTURA DEL CURRICOLO, p. 6

AREE DI COMPETENZA E RELATIVI DESCRITTORI, p. 7

TRAGUARDI FORMATIVI E OBIETTIVI, p. 8

LIVELLI DI PADRONANZA, p. 14

PREMESSA

Considerando la rilevanza della Competenza Digitale per una cittadinanza attiva e consapevole, come evidenziato nelle Indicazioni Nazionali 2012 e successivi Nuovi Scenari, nel Piano Nazionale Scuola Digitale 2015 e nelle Linee Guida per la certificazione delle competenze 2017, si è manifestata l'esigenza, in linea con l'azione #15 del PNSD, di predisporre il Curricolo Digitale.

Nell'ALLEGATO 1 dell' avviso pubblico n. 11080 "Curricoli Digitali", il curricolo digitale viene definito come un percorso didattico:

- progettato per sviluppare competenze digitali;
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);
- con forti elementi di interdisciplinarità e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.

Poiché a livello nazionale non è reperibile ancora una cornice di riferimento per la progettazione del Curricolo Digitale, attualmente il Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016) risulta il documento più idoneo per una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze in questo ambito. Nella predisposizione del Curricolo Digitale Verticale dell'Istituto Comprensivo Udine IV, ci si è orientati utilizzando questo quadro come punto di riferimento.

RIFERIMENTI NORMATIVI

RACCOMANDAZIONI DEL CONSIGLIO EUROPEO, 2018

Il documento *Raccomandazioni del Consiglio Europeo* (2018), aggiornamento delle Raccomandazioni del 2006, illustra la definizione del corredo di competenze chiave necessarie per la realizzazione personale, la salute, l'occupabilità e l'inclusione sociale. Tra le otto competenze chiave viene presentata la **Competenza Digitale**:

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e 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 cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

INDICAZIONI NAZIONALI, 2012

Nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione sono entrate in vigore col D.M. 254 del 16 novembre 2012, le competenze digitali vengono presentate come integranti del 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 E NUOVI SCENARI, 2018

Il documento *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* che propone una rilettura delle Indicazioni Nazionali, 2012, pone l'accento nel capitolo 6 sulla competenza digitale.

I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA E DEL PRIMO CICLO, D.M. 7 ottobre 2017 n.724

Nel documento predisposto per la *Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria* (D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato A), in riferimento alla competenza digitale, viene richiesto ai docenti di valutare il raggiungimento del seguente livello:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Mentre, rispetto alla certificazione delle competenze al termine del primo ciclo (D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato B), il raggiungimento della competenza digitale presuppone che:

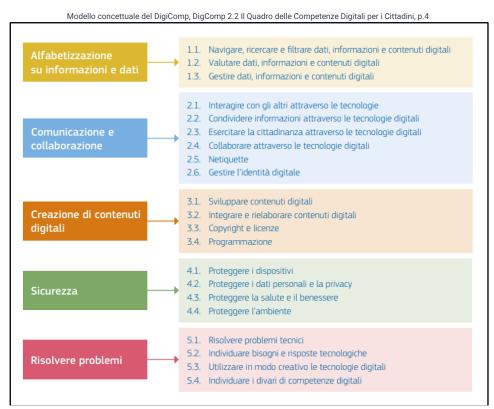
L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

DIGCOMP

Il *DigComp*, sviluppato nel 2013 dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea, è il punto di riferimento europeo per le competenze digitali essenziali che tutti i cittadini, non solo gli studenti, dovrebbero possedere oggi. Nel 2016 è stata rilasciata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1. e nel 2022 l'ultima versione 2.2..

Il *DigComp 2.2.* rappresenta un aggiornamento significativo che tiene conto degli elementi fondamentali per definire la competenza digitale. Introduce oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che supportano i cittadini nell'interazione agevole, critica e sicura con le tecnologie digitali, compresi gli sviluppi emergenti come l'intelligenza artificiale, il lavoro remoto e l'accessibilità. Questo strumento riveste un'importanza notevole nel contesto educativo e formativo.

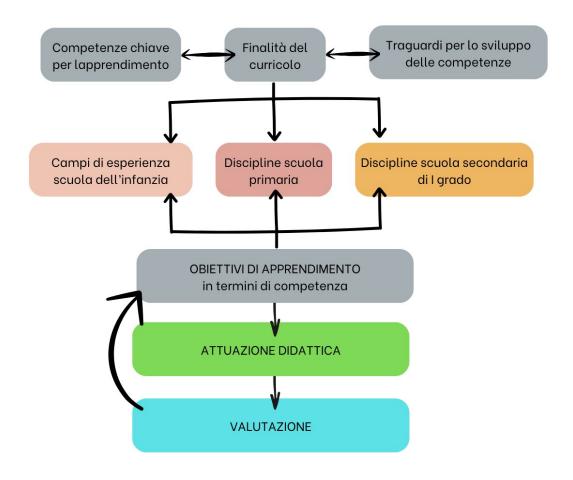
L'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento:



STRUTTURA DEL CURRICOLO

L'Istituto Comprensivo Udine IV ha ideato e implementato un percorso educativo per gli studenti dei diversi ordini di scuola, seguendo una prospettiva di curricolo verticale. L'obiettivo primario di questo percorso è promuovere la competenza digitale come una meta formativa fondamentale in ogni fase del percorso scolastico.

La competenza digitale è concepita come una skill che necessita di essere coltivata e potenziata in modo efficace e coeso lungo tutto il percorso di studio. Si propone un approccio interdisciplinare e trasversale, riconoscendo che in tutte le materie si possono rintracciare abilità e conoscenze connesse alla competenza digitale, contribuendo in modo significativo alla sua costruzione. Pur essendo comunemente associata agli aspetti più tecnici della disciplina di tecnologia, la competenza digitale è valutabile da tutti i docenti che integrano attività di natura digitale nelle loro lezioni.



AREE DI COMPETENZA E RELATIVI DESCRITTORI

La definizione delle aree di competenza con i relativi descrittori come proposti dal framework DigiComp, versione 2.1, 2017 - Joint Research Centre (JRC).

Area 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, valutare la loro importanza e lo scopo.

Area 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri per collaborare attraverso strumenti digitali; gestire l'identità digitale.

Area 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

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.

Area 4 PROTEZIONE

Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Area 5 RISOLVERE PROBLEMI

Identificazione dei bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui piùappropriati 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.

TRAGUARDI FORMATIVI E OBIETTIVI

SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI FORMATIVI INFANZIA				
COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA DIGITALE EUROPEA				
AREE DI COMPETENZA COMPETENZE SPECIFICHE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
Area 1 - Alfabetizzazione su	Utilizzare le nuove	- L'alunno si orienta tra gli		

informazione e dati	tecnologie per acquisire informazioni con la guida dell'insegnante. - L'alunno visiona documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale. - L'alunno ascolta canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale.		
Area 3 - Creazione di contenuti digitali	Creare contenuti in diversi formati e linguaggi con la guida dell'insegnante.	 - L'alunno utilizza programmi o applicazioni di supporto al disegno. - L'alunno realizza foto o brevi filmati utilizzando strumenti digitali. 	
Area 5 - Risolvere problemi	Sviluppare il pensiero logico anche attraverso semplici attività di coding con la guida dell'insegnante. - L'alunno esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso supporti digitali. - L'alunno si muove nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date. - L'alunno individua indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni		
CONTENUTI	Le parti principali degli strumenti informatici; modalità di utilizzo programmi e applicazioni di disegno e riproduzione audio/video; coding unplugged; coding.		

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI FORMATIVI PRIMARIA				
COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA DIGITALE EUROPEA				
AREE DI COMPETENZA	OMPETENZA COMPETENZE SPECIFICHE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			

Area 3 - Creazione di contenuti digitali elementari. giochi didattici, nonché compila questionari in formato digitale. - L'alunno Impiega programmi di videoscrittura per redigere testi di base. - L'alunno utilizza	Area 2 - Comunicazione e collaborazione	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali; organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti all'interno di contesti digitali. Collaborare con gli altri mediante l'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali.	Digital Board come ausilio per il processo di apprendimento sotto la supervisione del docente. - L'alunno collabora con il gruppo classe nell'utilizzo di dizionari digitali, con la guida dell'insegnante. - L'alunno effettua ricerche e raccoglie informazioni, immagini e video in base a criteri stabiliti e condivisi. - L'alunno seleziona le informazioni pertinenti e utili in linea con le indicazioni fornite dall'insegnante. - L'alunno organizza i contenuti digitali, inclusi dati, informazioni, immagini e documenti, attraverso la creazione di cartelle di archiviazione. - L'alunno esegue semplici attività di programmazione sfruttando programmi predisposti per la didattica. - L'alunno collabora con gli altri utilizzando dispositivi digitali. - L'alunno scarica e condivide contenuti digitali.
contenuti digitali utilizzando formati digitali programmi di videoscrittura per redigere testi di base. - L'alunno utilizza			compila questionari in
į applicazioni di livello		utilizzando formati digitali	programmi di videoscrittura per redigere testi di base.

		supervisione dell'insegnante. - L'alunno sfrutta i dati precedentemente selezionati per creare documenti digitali, seguendo le indicazioni dell'insegnante.	
Area 4 - Protezione	Avvicinarsi alle tecnologie con consapevolezza dei potenziali rischi per la salute, riconoscendo l'importanza di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali. In caso di necessità, cercare assistenza dagli adulti.	- L'alunno viene avvicinato alle norme per l'utilizzo delle tecnologie digitali e all'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei rischi associati a un utilizzo improprio, inclusi quelli legati all'ambiente e alla privacy. - L'alunno mantiene con cura i dispositivi digitali a disposizione.	
Area 5 - Risolvere problemi	Identificare e affrontare situazioni problematiche in contesti educativi digitali, utilizzando strategie sia individuali che collettive per risolverle. - L'alunno crea soluzioni per affrontare piccoli inconvenienti nell'utilizzo delle tecnologie digitali. - L'alunno potenzia il pensiero logico e algoritmico mediante semplici attività di coding.		
CONTENUTI	I principali componenti delle tecnologie digitali a disposizione; l'impiego delle tecnologie per eseguire giochi e programmi audio-foto-video e per la videoscrittura; nozioni di programmazione; manipolazione di contenuti tramite programmi e applicazioni; funzionalità dei libri di testo digitali; attività di coding; attività di pixel-art; procedure per l'utilizzo sicuro e legale della rete; regole comportamentali in relazione agli strumenti digitali a disposizione; utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education.		

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Area 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati	Effettuare ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali, valutando l'affidabilità delle fonti identificate. Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti all'interno di contesti digitali.	 L'alunno sfrutta la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) o la Digital Board come supporto all'apprendimento. L'alunno utilizza dizionari digitali. L'alunno effettua ricerche e seleziona dati, informazioni, immagini e video online. L'alunno utilizza strategie per identificare fonti poco attendibili e
		distingue informazioni affidabili dalle fake news. - L'alunno organizza i contenuti digitali, inclusi dati, informazioni, immagini e documenti, mediante diversi metodi di archiviazione.
Area 2 - Comunicazione e collaborazione	Impiegare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri, condividendo dati, informazioni e contenuti. Garantire una corretta citazione delle fonti e attribuire adeguatamente la paternità agli autori dei contenuti.	 L'alunno utilizza chat ed email per comunicare e collaborare. L'alunno utilizza dispositivi digitali come smartphone, tablet, computer per collaborare con gli altri su piattaforme digitali. L'alunno scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. L'alunno cita le fonti digitali; sa redigere una sitografia. L'alunno compila test, questionari e giochi didattici in formato digitale.

		- L'alunno utilizza documenti digitali come supporto alle presentazioni orali.
Area 3 - Creazione di contenuti digitali	Generare e ampliare contenuti in varie forme per esprimersi mediante l'utilizzo di strumenti digitali.	- L'alunno realizza testi mediante l'utilizzo di programmi di videoscrittura come Word, Pages, ecc.
		- L'alunno produce fogli di lavoro per il calcolo utilizzando Excel, creando tabelle e schemi per la raccolta e la gestione di dati tramite gli strumenti digitali.
		- L'alunno sfrutta programmi di grafica o di supporto al disegno come Paint, Illustrator, ecc.
		- L'alunno elabora documenti digitali per la presentazione di resoconti o ricerche, integrando testo, immagini, audio e video.
Area 4 - Protezione	Applicare le tecnologie digitali con la consapevolezza dei principali rischi per la salute e delle comuni minacce al benessere fisico e	- L'alunno comprende i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali, quali radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.
	psicologico. Aderire alle principali regole di tutela della privacy negli ambienti digitali e avere la capacità di proteggere sé stessi e gli	- L'alunno è in grado di tutelare i propri dati mediante l'impiego di password.
	altri dai potenziali pericoli del cyberspazio. Essere consapevole dell'impatto ambientale derivante dall'utilizzo delle tecnologie digitali.	- L'alunno identifica l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
Area 5 - Risolvere problemi	Sfruttare strumenti e tecnologie digitali per sviluppare soluzioni volte a potenziare il processo di	- L'alunno utilizza materiali e programmi digitali per migliorare l'apprendimento.
	apprendimento. Collaborare individualmente o in gruppo in un processo logicocreativo per affrontare e	- L'alunno sviluppa il pensiero logico e algoritmico, integrando l'apprendimento del coding.

	risolvere problemi in ambienti digitali.	
CONTENUTI	modalità di funzionamento; i e output; il sistema operativ procedure per la creazione di fogli di calcolo; modalità di u per ottenere dati, condurapplicazioni e software per caratteristiche e potenzialità d'uso più comuni; procedure delle reti informatiche per (motori di ricerca, sistemi di network, diritto d'autore); fo misure di sicurezza; cyberse	dispositivi informatici di input o e vari software applicativi; testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo delle reti informatiche re ricerche e comunicare; la programmazione di base; tecnologiche degli strumenti per un utilizzo sicuro e legale ottenere dati e comunicare comunicazione mobile, social onti di rischio online e relative ecurity; patentino informatico; della piattaforma Google

LIVELLI DI PADRONANZA

All'interno del documento DigComp 2.1. (e nella versione aggiornata DigComp 2.2.) vengono presentati otto livelli di padronanza per ogni area proposta. Gli otto livelli sono distinti in quattro macro-livelli:

- 1. Base
- 2. Intermedio
- 3. Avanzato
- 4. Altamente specializzato

Sulla base di questi livelli, in considerazione della competenza specifica / traguardo oggetto di valutazione, è possibile costruire una rubrica valutativa che vada ad indagare il livello di padronanza raggiunto dall'alunno come nella tabella proposta, nel rispetto dei seguenti documenti (visionabili cliccandoci sopra):

- Decreto legislativo n. 62/2017
- Nota n. 1865 del 10 ottobre 2017
- DM n. 742/2017
- Ordinanza n. 172 del 4 dicembre 2020
- Linee guida valutazione scuola primaria

LIVELLI DI PADRONANZA				
AREA DI COMPETENZA	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO	ALTAMENTE SPECIALIZZATO
Descrittore	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) con la guida dell'insegnante.	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) con il supporto dell'insegnante o dei compagni.	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) in autonomia.	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) in autonomia con l'apporto di contributi personali.
Esempio: Area 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati - Scuola Primaria	L'alunno effettua ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali sotto la guida dell'insegnante.	L'alunno effettua ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali con il supporto dell'insegnante.	L'alunno effettua in autonomia ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali.	L'alunno effettua in autonomia ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali facendo ricorso a strategie acquisite in ambito extra- scolastico.