

## **CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI**

### **Integrazione al Curricolo verticale d'Istituto deliberata dal Collegio Docenti unitario nella seduta del 24 ottobre 2022 con delibera n.22.**

La competenza digitale, anche definita come Digital Literacy, è il saper usare con familiarità e in modo responsabile le tecnologie digitali -dispositivi, programmi e ambienti in rete - nella vita quotidiana, nello studio e nel lavoro.

La competenza digitale è una delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente indicate dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del dicembre 2006.

Definizione: 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 (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale. Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016).

Il Quadro delle Competenze europee Digitali per i Cittadini (DigComp) è uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini europei; pubblicato nel 2013 è diventato un punto di riferimento per

molte iniziative finalizzate allo sviluppo della competenza digitale a livello europeo e degli stati membri.

Nel 2017 è stato pubblicato l'aggiornamento del framework europeo DigComp 2.1

I nuclei tematici (o aree di competenza) previsti sono 5:

- 1 – Alfabetizzazione su informazione e dati
- 2- Comunicazione e collaborazione
- 3- Creazione di contenuti digitali
- 4- Sicurezza
- 5- Problem solving

## ISTITUTO COMPRESIVO "L. LOTTO"

Via Madonna di Loreto, 2 - 62015 Monte San Giusto (MC) - Tel. 0733 837336 - Cod. Fisc. : 80008180434  
Cod. mecc. MCIC82100X - E-mail: mcic82100x@istruzione.it - PEC: mcic82100x@pec.istruzione.it  
Sito istituzionale <https://lorenzolotto.edu.it>

Area di competenza	Obiettivi Sc Infanzia
1 – Alfabetizzazione su informazione e dati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</li> <li>- Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente.</li> <li>- Saper riconoscere e selezionare le icone delle app di cui si fa maggiore uso con le LIM.</li> </ul>
2- Comunicazione e collaborazione	-Sperimentare insieme all'adulto le forme di interazione con gli altri in ambienti digitali.
3- Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare programmi di videoscrittura per approcciarsi a lettere, numeri e forme di scrittura attraverso il computer/lim.</li> <li>- Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante (paint, dabliu).</li> </ul>
4- Sicurezza	- Sensibilizzare i bambini sull'importanza di non dover mai essere da soli davanti ad un dispositivo connesso ad internet.
5- Problem solving	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</li> <li>-Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer/lim</li> </ul>

## ISTITUTO COMPRENSIVO "L. LOTTO"

Via Madonna di Loreto, 2 - 62015 Monte San Giusto (MC) - Tel. 0733 837336 - Cod. Fisc. : 80008180434  
Cod. mecc. MCIC82100X - E-mail: mcic82100x@istruzione.it - PEC: mcic82100x@pec.istruzione.it  
Sito istituzionale <https://lorenzolotto.edu.it>

Area di competenza	Obiettivi Sc Primaria	Classe
1 – Alfabetizzazione su informazione e dati	- Utilizzare e conoscere la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente.	1
	- Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante.	3,4,5
	- Ricercare e raccogliere informazioni, immagini.	1,2,3
	- Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.	4,5
	- Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.	3,4,5
	- Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione (DRIVE)	5
2- Comunicazione e collaborazione	- Interagire tramite chat ed E-mail, attraverso la piattaforma Google Workspace	4,5
	- Utilizzare dispositivi digitali LIM Classe	1,2
	- Utilizzare e conoscere dispositivi digitali ed i componenti (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri sulla piattaforma digitali.	3,4,5
	- Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforma digitale, anche sotto la guida dell'insegnante.	3,4,5
	- Eseguire test e giochi Didattici	1,2
	- Eseguire test e giochi didattici compilare questionari in formato digitale.	3,4,5
3- Creazione di contenuti digitali	- Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante. - Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. - Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.	Tutte
4- Sicurezza	- Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.	3,4,5
	- Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...)	4,5
	- Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...) le tutele e le azioni possibili. - Netiquette: conoscere le norme di comportamento nei confronti dei compagni anche in ambito digitale (comunicazione non ostile, lessico appropriato, rispetto...)	Tutte
	- Iniziare a saper gestire la propria identità digitale	Tutte
	- Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto	3,4,5
5- Problem solving	- Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	tutte

## ISTITUTO COMPRENSIVO "L. LOTTO"

Via Madonna di Loreto, 2 - 62015 Monte San Giusto (MC) - Tel. 0733 837336 - Cod. Fisc. : 80008180434  
Cod. mecc. MCIC82100X - E-mail: mcic82100x@istruzione.it - PEC: mcic82100x@pec.istruzione.it  
Sito istituzionale <https://lorenzolotto.edu.it>

Area di competenza	Obiettivi Sc Secondaria Primo Grado	Classe	Discipline coinvolte
1 – Alfabetizzazione su informazione e dati	Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento. - Usare dizionari digitali. - Ricercare 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.	1	Tutte
2- Comunicazione e collaborazione	Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare.	2	Tutte
	- Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Google Workspace for Education). - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso email, registro elettronico e piattaforma digitale. - Compilare e creare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.	Triennio	
3- Creazione di contenuti digitali	Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, ecc.).	Trennio	
	- Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali.		Matematica, tecnologia
	Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Illustrator, ecc.). - Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video - redazione di una sitografia		Arte, tecnologia
4- Sicurezza	Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.).	Triennio	Tutte le discipline, eventuali esperti esterni (polizia postale)
	Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password.		
	Riconoscere l'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo sulla propria salute		Scienze
5- Problem solving	Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento.	Terzo anno	Tutte
	Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.	Triennio	