

**IC REGINA  
ELENA**

**CURRICOLO  
VERTICALE  
DIGITALE**



## CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

### 1. PREMESSA

La scuola è chiamata a confrontarsi con la complessità della nostra società, nella quale la tecnologia, i dispositivi digitali, la comunicazione digitale hanno ormai una diffusione e un ruolo strutturali e sistemici, non più puramente strumentali.

Il nostro Istituto Comprensivo mira perciò ad inserire la *media education* a scuola non come un intervento sporadico, ma bensì a integrarla armonicamente nel Curricolo d'Istituto per promuovere negli alunni, oltre che competenze strettamente digitali, anche competenze e comportamenti nei quali il senso critico e la responsabilità di fronte al digitale siano sempre presenti.

E' diventata via via sempre più evidente allora la necessità della formazione, per i docenti e per gli alunni, questi ultimi veramente "nativi digitali" ma bisognosi di coordinate e di guida per un utilizzo della Rete e delle sue risorse, al di là del *gaming* e dei *social*, consapevole e sicuro, sostenuto da reali competenze digitali. Non solo dunque l'abilità nel navigare nella Rete ma la capacità di attingere da siti sicuri e attendibili per ricavare informazioni e risolvere problemi; non solo l'utilizzo dei social ma un uso della comunicazione digitale responsabile, consapevole, rispettoso di sé e degli altri, della sicurezza e della privacy; non solo l'utilizzo di competenze digitali in ambito 'ludico', ma l'utilizzo di competenze digitali per lo studio e per il lavoro, per elaborare testi, presentazioni, ricerche.

L'utilizzo delle tecnologie e degli strumenti digitali ed informatici non deve perciò restare confinato all'interno di uno specifico ambito disciplinare, ma deve coinvolgere tutte le discipline anche in modo trasversale, attraverso un ripensamento della relazione di insegnamento-apprendimento attraverso il sapere digitale.

L'esigenza crescente e la pratica dell'uso della didattica digitale ci hanno fatto comprendere come la tecnologia, per essere davvero strumento di innovazione della scuola, per creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze, debba essere inserita in una progettazione didattica che si avvalga di metodologie specifiche. Diventa a tal proposito cruciale e sistemico il ruolo, a partire dalla Legge 107 del 2015 e quindi dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), dell'Animatore Digitale, il quale affianca il Dirigente Scolastico e il Direttore Amministrativo, dopo una formazione specifica, per favorire il processo di digitalizzazione. Con il supporto del Team per l'Innovazione, l'Animatore stimola la formazione interna, coinvolge la comunità scolastica e propone soluzioni innovative ai bisogni dell'Istituto.

La costruzione delle competenze digitali del futuro cittadino richiede alla Scuola una

didattica integrata, capace di valorizzare gli strumenti digitali anche in un'ottica inclusiva, e l'elaborazione di una educazione digitale, i contenuti e le modalità della quale devono essere fissati e formalizzati nel **Curricolo digitale**.

## 2. RIFERIMENTI NORMATIVI

Punti di riferimento imprescindibili per la creazione del Curricolo Digitale sono i documenti normativi a seguire, che hanno rappresentato una guida costante per quello che continua ad essere un *work in progress*, necessariamente ancorato agli sviluppi continui dell'ambito digitale.

1. [Indicazioni Nazionali per il Curricolo](#)
2. [Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18/12/2006 relativa a competenze chiave e apprendimento permanente](#)
3. [L. 107/2015](#)
4. [Piano Nazionale Scuola Digitale \(PNSD\)](#)
5. [DigCompEdu: Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori](#)
6. [Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente](#)

## 3. LE NOSTRE ESPERIENZE

L'attualità e, nel contempo, la necessità di una presa di coscienza e di un cambiamento in tal senso sono diventate urgenza nel drammatico periodo della pandemia, che ha visto il mondo della scuola, quindi il nostro Istituto, in prima linea nello sforzo di mantenere le sue attività, la sua funzione didattico-educativa e, non ultimo, il legame con gli alunni e le famiglie, mediante la DAD, didattica a distanza, prima, e la DDI, didattica digitale integrata, dopo.

All'annuncio del lockdown il nostro Istituto ha risposto con l'immediata attivazione della Didattica a distanza, che è stata gestita su più livelli, a partire dal supporto materiale agli alunni privi di strumenti digitali, forniti dalla scuola assieme alla predisposizione di una piattaforma digitale per l'interazione-comunicazione scolastica in aggiunta al registro elettronico, passando per l'organizzazione oraria, orientata didatticamente ai bisogni formativi degli alunni e in linea con le indicazioni ministeriali, per finire con l'impegno professionale dei docenti, che hanno subito studiato, ricercato e applicato le metodologie e le applicazioni più adatte alla gestione del rapporto di insegnamento-apprendimento, senza dimenticare i delicati risvolti sociali e psicologici della situazione, mediante lo strumento digitale.

Risulta quindi evidente come gli anni del Covid non siano stati solamente la gestione di un'emergenza: il nostro Istituto **ha scelto**, in linea con una tradizione già da tempo avviata, di fare diventare quell'emergenza un'occasione, lo spunto per incentivare l'attenzione già presente per la creazione di un curriculum digitale. Molte delle buone pratiche e delle metodologie introdotte con la redazione del [Piano per la Didattica Digitale Integrata](#) sono entrate a far parte della nostra didattica quotidiana.

Non è stata tuttavia la pandemia a rappresentare il momento determinante per la svolta digitale del nostro Istituto, ma una delle ultime tappe di una "storia digitale" iniziata anni prima.

Già a partire dal 2015, con la legge 107 e in particolar modo con il suo "pilastro" Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il nostro Istituto è stato, fino al 2017, Polo Formativo, diventando punto di riferimento con i corsi di formazione per Animatore Digitale, per il Team Innovazione, di educazione al digitale per i docenti e per il personale ATA.

L'Istituto ha poi partecipato al bando di progetti PON, risultando vincitore, nel 2021, di due progetti PON che hanno arricchito la scuola di nuove possibilità: grazie al PON **Reti locali** sono state realizzate reti locali, cablate, wireless. Il progetto ha consentito di cablare tutti gli spazi della scuola, la sicurezza informatica dei dati, la gestione e l'autenticazione degli accessi. Si è fatto ricorso a tecnologie wired (cablaggio) e wireless (wifi, LAN e VLAN).

La vittoria del PON **Digital Board** ha riguardato la trasformazione digitale applicata alla didattica e all'organizzazione della scuola: tutte le classi dei tre plessi dell'Istituto Comprensivo "Regina Elena" sono state dotate di monitor digitali interattivi touch screen, che consentono di migliorare la qualità della didattica in classe e di utilizzare metodologie didattiche innovative e soprattutto inclusive, come previsto nel curriculum digitale.

Infine, grazie ai fondi del Piano Nazionale Ripresa Resilienza (PNRR), la Scuola ha perfezionato il cablaggio dei suoi ambienti e acquistato una tecnologia 4.0 per tutte le classi, rivoluzionando il concetto pedagogico del fare scuola con l'obiettivo di rigenerare la stessa a partire dagli spazi dell'apprendimento.

Ma l'impegno del nostro Istituto nel dare forma al Curriculum Verticale Digitale ha visto nel contempo la partecipazione, negli anni 2017 e 2018, al progetto SMARTEAS (coordinato dal CREMIT, Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia - Università Cattolica di Milano), finalizzato alla costruzione e alla sperimentazione di curricula digitali. Due sono stati gli obiettivi della ricerca:

-Elaborare, nell'ambito di un gruppo 40 Istituti Comprensivi a livello nazionale, ipotesi di curriculum verticale e trasversale di media education, ovvero di educazione alle competenze medialità per l'esercizio pieno e quindi critico, consapevole, attivo e responsabile della cittadinanza;

-Documentare, validare e diffondere modelli e buone pratiche, anche al fine di fornire indicazioni esemplari per la certificazione delle “Competenze digitali” al termine della scuola primaria e secondaria di I grado (D.M. 742/17).

Più in particolare, le modalità di lavoro collaborativo tra le scuole partecipanti hanno previsto lo svolgimento di numerose attività di studio inerenti le fasi di progettazione del curriculum verticale. Tra queste l'elaborazione di un documento di autoanalisi circa le dotazioni tecnologiche, la riflessione teorica sul framework della competenza digitale, la definizione di profili di competenza in uscita (declinazione dei Traguardi di competenza digitale in uscita dalla scuola del primo ciclo), l'individuazione di descrittori di competenza e l'individuazione di possibili obiettivi specifici di apprendimento (specificatamente alle competenze digitali) trasversali alle discipline.

Il progetto SMARTEAS è la continuazione del progetto pilota nazionale “Smart Future”, nato dalla collaborazione tra Samsung Italia e Università Cattolica di Milano e coordinato e monitorato dal CREMIT (Osservatorio sui Media dell'Università Cattolica di Milano) (2013-2016). Il progetto, al quale il nostro Istituto ha partecipato con una classe pilota della Scuola secondaria di primo grado (sezione A), ha previsto l'attivazione di una metodologia basata sulla didattica digitale per competenze e sull'utilizzo delle EAS, Episodi di Apprendimento situato.

#### **4. LA COMPETENZA DIGITALE**

La COMPETENZA CHIAVE EUROPEA di riferimento è la COMPETENZA DIGITALE<sup>1</sup>, per sua natura trasversale e facente quindi riferimento a tutte le discipline.

---

<sup>1</sup> 4. 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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali. 4.6.2018 IT Gazzetta ufficiale dell'Unione europea C 189/9 Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

Immaginando degli alunni che, al termine della scuola secondaria di primo grado dovranno essere in grado di:

- ottenere i massimi benefici nell'accedere all'informazione
- esprimere le loro idee
- operare in maniera responsabile e collaborativa
- risolvere i problemi,

gli obiettivi collegati alla suddetta competenza saranno:

- Favorire l'acquisizione della competenza digitale e servirsi di strumenti in maniera interattiva
- Migliorare l'apprendimento (imparare ad imparare)
- Promuovere il senso di cittadinanza digitale (bullismo, cyberbullismo, legalità)
- Imparare a progettare
- Servirsi di strumenti in maniera interattiva
- Interagire in gruppi eterogenei
- Favorire l'inclusione e l'integrazione utilizzando lo strumento digitale, promuovere il senso di cittadinanza digitale

Il documento che segue nasce in risposta all'esigenza di riuscire a far dialogare la competenza digitale con i progetti attivi nella scuola, sia disciplinari sia interdisciplinari e a armonizzare le modalità di valutazione dei docenti. Per questo motivo, per i suoi legami con il percorso non statico di progettazione e valutazione, si tratta di uno strumento di lavoro che non ha pretesa di esaustività, ma che, anzi, è per sua natura flessibile e predisposto per essere modificato e arricchito nel tempo.

## COMPETENZA DIGITALE

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 implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

(definizione ufficiale della competenza digitale una delle otto competenze-chiave Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).

<b>PROCESSI COGNITIVI FONDANTI LA COMPETENZA</b>	
<b>DIMENSIONI</b>	<b>PAROLE CHIAVE</b>
<p><b>TECNOLOGICA</b></p> <p>Uso amichevole e critico delle TSI- Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI.</p>	<p>Conoscere principali usi dei diversi device. Utilizzare software e applicativi. Usare la rete.</p>
<p><b>COGNITIVA</b></p> <p>Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico- Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni</p>	<p>Ricerca informazioni e dati Autocontrollo nel mantenere l'attenzione durante la comprensione Ordinare e selezionare contenuti e dati Valutare le informazioni Costruire contenuti Archiviare e condividere contenuti e prodotti</p>
<p><b>ETICA</b></p> <p>Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità e network</p>	<p>Autoregolazione (tempistica) nell'uso della rete Condividere regole etiche rispetto all'uso dei social Collaborare nella costruzione di contenuti</p>

<b>PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE</b>			
	<b>Al termine della SCUOLA INFANZIA</b>	<b>Al termine della SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>

<p><b>DIMENSIONI TECNOLOGICA</b></p>	<p>Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, touch)</p>	<p>Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo.</p> <p>Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione</p>	<p>Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo.</p> <p>Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.</p> <p>Opera -sotto la supervisione dell'insegnante- su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>
--	---	---	---

<p><b>DIMENSIONE COGNITIVA</b></p>	<p>Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare.</p> <p>Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca</p>	<p>Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.</p>	<p>Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni</p> <p>Interpreta e valuta le informazioni</p> <p>Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse</p> <p>Rielabora in modo personale e /o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)</p>
<p><b>DIMENSIONE ETICA</b></p>	<p>Impara a condividere il gioco.</p> <p>Racconta ciò che vede sugli schermi.</p> <p>Rispetta il proprio turno.</p>	<p>Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante la consapevolezza che la tecnologia implica anche un modo di relazione fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui.</p> <p>Usa le tecnologie per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>Regola il proprio consumo mediale</p> <p>Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale</p> <p>E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>

## **Curricolo digitale nella Scuola dell'Infanzia Montessori e Pestalozzi**

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.

Il digitale nella scuola dell'infanzia supporta il docente nella formazione, permettendogli di individuare metodologie innovative e spunti per attività che, però, mantengono una forte componente fisica, in accordo con l'esigenza pratico-manuale e laboratoriale, fondamentale nel processo di apprendimento dei bambini di 3- 4- 5 anni.

La Scuola dell'Infanzia dell'I.C. Regina Elena è costituita da 6 sezioni ad indirizzo didattico differenziato Montessori e da una sezione ad indirizzo comune.

Da quest'anno scolastico 2022 /2023 anche la scuola dell'infanzia è dotata di L.I.M. che le docenti utilizzano come strumento per rafforzare e approfondire le conoscenze dei campi di esperienza che contraddistinguono gli apprendimenti di questo settore di scuola.

Nello specifico, per quanto riguarda le sezioni ad indirizzo didattico differenziato Montessori, la L.I.M. si è rivelata utile per approfondire le conoscenze che vengono veicolate dall'utilizzo del materiale sensoriale, del linguaggio, della mente matematica e dell'educazione cosmica.

In prospettiva, per i prossimi anni, l'obiettivo sarà anche l'acquisizione di digital board. Attraverso l'utilizzo in piccoli gruppi e con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante il bambino riuscirà a:

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico
- Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

### **COMPETENZE DIGITALI 5 ANNI**

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, e acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante:

- Muovere correttamente il mouse e alcuni tasti
- Aprire e chiudere un programma
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, alla LIM o digital board
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica per prime forme di scrittura spontanea
- Visionare immagini, documentari, rappresentazioni multimediali alla LIM

## TRAGUARDI FORMATIVI :

Al termine della Scuola dell'Infanzia: Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

## 5. CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>DIMENSIONI DEI TRAGUARDI CONSIDERATI</b>
<p>Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo</p> <p>Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione</p>	<b>TECNOLOGICA</b>
<p>Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.</p>	<b>COGNITIVA</b>

<p>Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante la consapevolezza che la tecnologia implica anche un modo di relazione fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui.</p> <p>Usa le tecnologie per interagire con soggetti diversi.</p>	<p><b>ETICA</b></p>
---	---------------------

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>
<p><b>Usare dispositivi tecnologici</b></p>	<p>Opera sotto la supervisione dell'insegnante su vari dispositivi digitali per esplorare, salvare, presentare.</p> <p>Chiede aiuto ai pari e/o all'insegnante per risolvere il problema tecnologico.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione</p>
<p><b>Ricerca interpretare le informazioni</b></p>	<p>A partire da materiali multimediali dati, individua e classifica le informazioni essenziali.</p> <p>Iniziare a confrontare informazioni provenienti da diverse fonti.</p>

<p><b>Creare contenuti digitali</b></p>	<p>Crea semplici artefatti digitali</p> <p>Racconta e rappresenta in digitale semplici informazioni e contenuti</p> <p>Crea uno schema per la progettazione di un semplice artefatto digitale.</p> <p>Remixa, trasforma, adatta contenuti esistenti per produrre un artefatto digitale , all'interno di una progettualità condivisa , anche in modo personale</p>
<p><b>Comunicare, condividere e partecipare</b></p>	<p>Accede allo spazio online creato dell'insegnante.</p> <p>Condivide, all'interno di uno spazio online creato dall'insegnante, informazioni, commenti e artefatti.</p> <p>Presenta un semplice lavoro digitale</p> <p>Interviene su lavori digitali proposti da altri con pertinenza</p> <p>Avvia una prima riflessione sulle conseguenze dell'utilizzo della propria ed altrui immagine in rete.</p> <p>Avvia una prima riflessione sulle responsabilità e sulle conseguenze connesse alla violazione della privacy.</p>

## 6. CURRICOLO PER SCUOLA SECONDARIA

**CLASSE** Prima secondaria primo grado

<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>DIMENSIONI DEI TRAGUARDI CONSIDERATI</b></p>
--	--

<p>Opera, sotto la supervisione dell'insegnante, su vari dispositivi digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p><b>AREA TECNOLOGICA</b></p>
<p>Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni</p> <p>Rielabora le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)</p>	<p><b>COGNITIVA</b></p>
<p>Regola il proprio consumo mediale</p> <p>Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale</p> <p>Comprende l'importanza di impostare un'attività in modo collaborativo</p>	<p><b>ETICA</b></p>

<p><b>NUCLEI TEMATICI</b></p>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b></p>
-------------------------------	--

<p><b>Usare dispositivi tecnologici</b></p>	<p>Si Prende cura dei dispositivi personali.</p> <p>Conosce e utilizza programmi/app di videoscrittura (Word, Polaris Office, SNote ecc.)</p> <p>Salva e archivia in file e in cartelle i propri elaborati</p> <p>Conosce e utilizza programmi/app per presentazioni (PPT, Prezi etc)</p> <p>Padroneggia le procedure per accedere ed utilizzare le funzioni di piattaforme e-learning o spazi di condivisione predisposti dall'insegnante.</p>
<p><b>Ricerca interpretare le informazioni</b></p>	<p>Ricerca con criterio informazioni e dati utilizzando motori di ricerca</p> <p>Seleziona informazioni in modalità guidata (webquest)</p>
<p><b>Creare contenuti digitali</b></p>	<p>Abbina immagini a testi</p> <p>Sceglie il linguaggio mediale più adatto al contesto e alla consegna</p> <p>Costruisce semplici presentazioni e prodotti video</p> <p>Conosce i principi costitutivi per la creazione di una presentazione</p> <p>Rappresenta i dati di un' osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p> <p>Effettua semplici riprese (video interviste, foto, ecc)</p> <p>Usa immagini, audio e musiche libere da copyright</p>

<p><b>Comunicare, condividere e partecipare</b></p>	<p>Utilizza la casella di posta elettronica (personale e/o della classe)</p> <p>Condivide materiali tramite piattaforme (Drive, ecc) sotto la supervisione del docente</p> <p>Presenta un lavoro digitale con una certa competenza</p> <p>Intervenire su lavori digitali proposti da altri con pertinenza</p> <p>Utilizza le più semplici misure di sicurezza per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza</p>
---	--

## 7. CURRICOLO DISCIPLINARE PER CLASSI

**CLASSE** Seconda secondaria primo grado

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>DIMENSIONI DEI TRAGUARDI CONSIDERATI</b>
<p>Opera, sotto la supervisione dell'insegnante, su vari dispositivi digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p><b>TECNOLOGICA</b></p>

<p>Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni</p> <p>Interpreta e valuta le informazioni</p> <p>Rielabora in modo personale e /o creativo le informazioni , usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)</p>	<p><b>COGNITIVA</b></p>
<p>Comprende l'importanza di impostare un'attività in modo collaborativo</p> <p>Regola il proprio consumo mediale</p> <p>Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale</p> <p>E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	<p><b>ETICA</b></p>

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>
<p><b>Usare dispositivi tecnologici</b></p>	<p>Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle e grafici.</p> <p>Salva e archiviare file in cloud (Google Drive, Dropbox)</p> <p>Utilizza supporti digitali per la lettura (e-reader)</p> <p>Utilizza supporti digitali per l'audiolettura (audiolibri)</p>

<b>Ricerca e interpretare le informazioni</b>	<p>Seleziona le parti costitutive di un testo digitale</p> <p>Confronta in modalità guidata i contributi provenienti da diverse fonti multimediali</p> <p>Analizza in modalità guidata l'attendibilità dei contenuti</p>
<b>Creare contenuti digitali</b>	<p>Progetta uno storyboard del prodotto che si vuole costruire</p> <p>Sceglie in modalità guidata il linguaggio mediale più adatto a quello che si vuole comunicare</p> <p>Costruisce ipertesti con link immagini e video</p> <p>Costruisce questionari digitali con utilizzo di applicativi</p> <p>Rappresenta i dati di un'indagine o di un'osservazione attraverso tabelle, mappe, testi</p> <p>Realizza contenuti e prodotti audio</p>

<p><b>Comunicare, condividere e partecipare</b></p>	<p>Utilizza le più semplici misure di sicurezza per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza</p> <p>Rispetta le regole della netiquette della navigazione online</p> <p>Usa la posta elettronica per comunicare</p> <p>Usa sistemi di condivisione di gruppo (blog di classe, mail di classe)</p> <p>Utilizza social per la condivisione della lettura (Anobii)</p> <p>Usa social network per condividere e pubblicare contenuti didattici (Pinterest, Twitter)</p> <p>Applica le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing</p>
---	---

**CLASSE Terza secondaria primo grado**

<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>DIMENSIONI DEI TRAGUARDI CONSIDERATI</b></p>
--	--

<p>Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo.</p> <p>Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.</p> <p>Opera su vari dispositivi digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.</p> <p>Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p> <p>Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.</p>	<p><b>TECNOLOGICA</b></p>
<p>Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni</p> <p>Interpreta e valuta le informazioni</p> <p>Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse</p> <p>Rielabora in modo personale e /o creativo le informazioni , usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)</p>	<p><b>COGNITIVA</b></p>
<p>Comprende l'importanza di impostare un'attività in modo collaborativo</p> <p>Regola il proprio consumo mediale</p> <p>Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale</p> <p>E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità , permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	<p><b>ETICA</b></p>

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>
<b>Usare dispositivi tecnologici</b>	<p>Utilizza fogli elettronici per effettuare tabelle, calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati geografici e storici.</p> <p>Utilizza supporti digitali per la lettura (e-reader)</p> <p>Utilizza applicativi per l'aggregazione di contenuti (Padlet ecc.)</p> <p>Utilizza la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni).</p>
<b>Ricerca interpretare le informazioni</b>	<p>Seleziona e organizza le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali</p> <p>Confronta e sintetizza i contributi provenienti da diverse fonti multimediali</p> <p>Analizza in maniera autonoma l'attendibilità dei contenuti</p> <p>Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti.</p>
<b>Creare contenuti digitali</b>	<p>Produce testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali</p> <p>Sceglie il linguaggio mediale più adatto a quello che si vuole comunicare</p> <p>Crea e monta prodotti multimediali (video, digital storytelling, audilibri)</p>

<b>Comunicare, condividere e partecipare</b>	<p>Applica le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing</p> <p>Rispetta le regole della netiquette della navigazione online</p> <p>Utilizza una piattaforma per la condivisione (blog, sito)</p> <p>Utilizza social per la lettura collaborativa</p> <p>Usa social network per condividere e pubblicare contenuti didattici (Pinterest, Twitter)</p>
--	--

## 8. LA VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere osservata e valutata in tutte le attività curriculari in cui gli studenti usano la tecnologia (attività di ricerca online: interrogazione motori di ricerca nelle ore di lezione, ricerca a partire da siti specifici (es., CLIL) capacità di trovare file nei propri dispositivi (compresi quelli di archiviazione di memoria, cfr. pennette USB), rendere disponibili file conservati nei propri dispositivi, gestione di file nelle varie attività che richiedono l'uso di strumenti digitali, ecc.).

Per l'osservazione e la valutazione della competenza digitale si propongono due rubriche di valutazione: una per la scuola primaria, la seconda per la scuola secondaria di primo grado.

<b>RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI SCUOLA PRIMARIA</b>
<b>PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

<b>DESCRITTORI DELLA COMPETENZA</b>	<b>AVANZATO</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>BASE</b>	<b>INIZIALE</b>
-------------------------------------	-----------------	-------------------	-------------	-----------------

<b>USA</b>	L'alunno: - usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti;	L'alunno: - usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti;	L'alunno: - usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti e noti;	L'alunno: - usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti e noti solo se guidato;
<b>RICERCA</b>	- ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo;	- ricerca dati per distinguere informazioni funzionali allo scopo;	- ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste.	- ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste solo se guidato.
<b>INTERAGISCE</b>	- Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line che conosce e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.	- Interagisce e utilizza i mezzi per la comunicazione on line dimostrando di conoscere gli aspetti importanti della netiquette	Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette	- È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO**

**PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA**

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

<b>DESCRITTORI DELLA COMPETENZA</b>	<b>AVANZATO</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>BASE</b>	<b>INIZIALE</b>
USO CONSAPEVOL E	L'alunno: Utilizza in maniera originale e responsabile i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Utilizza autonomament e e in maniera adeguata i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Utilizza in maniera elementare i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Guidato dall'adulto è in grado di utilizzare alcuni applicativi messi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.

<p>RICERCA CRITICA</p>	<p>Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali.</p> <p>Classifica le informazioni in modo puntuale, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati</p>	<p>Ricava in maniera autonoma informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte - Classifica le informazioni in modo puntuale rispetto ai criteri dati</p>	<p>Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali.</p> <p>Classifica le informazioni in modo puntuale, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati</p>	<p>Ricava in maniera autonoma informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali.</p> <p>Classifica le informazioni in modo adeguato rispetto ai criteri dati</p>
------------------------	---	--	---	--

<p>INTERAZIONE RESPONSABILE</p>	<p>Interagisce in autonomia in maniera responsabile, facendo uso di un ampio spettro di mezzi di comunicazione online (mail, chat, instant messages, blog, piattaforme etc) applicando i vari aspetti della netiquette online ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere e evitare i principali pericoli della rete (spam, richieste di dati personali,etc.)</p>	<p>Interagisce in maniera corretta attraverso i canali di comunicazione digitale (mail, chat, instant messages, blog, piattaforme etc) applicando i vari aspetti della netiquette online ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere e evitare i principali pericoli della rete (spam, richieste di dati personali,etc.),</p>	<p>Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione conosciuti rispettando le regole della netiquette e riconoscendo i principali pericoli della rete (spam, richieste di dati personali etc).</p>	<p>Inizia a interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto ancora parziale delle regole della netiquette ed evitando i principali pericoli della rete (spam, richieste di dati personali etc).</p>
---------------------------------	---	---	--	---