



*Ministero dell'istruzione e del merito*

**ISTITUTO COMPRESIVO MANGONE - GRIMALDI**

***Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di 1° Grado ad indirizzo musicale***

Via Provinciale s.n.c. Piano Lago 87050 Mangone (CS)

Tel. e Fax 0984/969171 E.Mail [csic851003@istruzione.it](mailto:csic851003@istruzione.it)

PEC [csic851003@pec.istruzione.it](mailto:csic851003@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 99332920786 Cod. Mecc. CSIC851003

# CURRICOLO DIGITALE

**A.S. 2024/2025**

## **INTRODUZIONE**

La competenza digitale è considerata dall'Unione Europea una delle otto "competenze chiave per l'apprendimento permanente" (Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018; 2018/C 189/01). Le competenze chiave, si legge nella raccomandazione, "sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità". Tutte le competenze chiave sono strettamente interconnesse fra loro: lo sviluppo di ognuna di esse favorisce naturalmente il progresso delle altre. L'evoluzione della tecnologia e della società e gli eventi eccezionali (pandemia) degli ultimi anni hanno imposto in modo perentorio, tuttavia, a istituzioni ed agenzie educative, di accelerare e intensificare i propri sforzi per il conseguimento della competenza digitale fra i cittadini di tutte le età. Nella scuola italiana, disposizioni orientate allo sviluppo della competenza digitale nei bambini, nelle bambine, negli alunni e nelle alunne di età compresa fra 3 e 14 anni erano contenute già nelle Indicazioni nazionali per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo d'Istruzione (DM 254/2012), sia nella descrizione del Profilo delle competenze dello studente al termine del Primo Ciclo d'Istruzione, sia nella rassegna di

Traguardi per lo sviluppo delle Competenze e di Obiettivi di Apprendimento distinti per ordine di scuola. Tre anni dopo, l'interesse dello Stato italiano si è rafforzato con l'adozione del "P.N.S.D.-Piano Nazionale della Scuola Digitale", frutto della riforma cd. della "Buona Scuola", che prevedeva un'articolata serie di "azioni" per consolidare l'insegnamento e l'utilizzo delle tecnologie digitali nella scuola italiana a tutti i livelli. Fra le azioni proposte, vi era l'adozione di un "framework" comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti ("Azione #14"), ovvero un quadro di riferimento per la descrizione e la classificazione delle competenze digitali e mediali, che guidasse le scuole italiane nell'integrazione di queste competenze nei propri curricula. Il PNSD impegnava il governo a pubblicare un atto d'indirizzo e a convocare un tavolo tecnico per la redazione dell'invocato framework, con la possibilità di modificare anche le Indicazioni nazionali. Tale framework, però, non è mai stato redatto e le Indicazioni nazionali del 2012, sostanzialmente nella loro forma originaria, rimangono ancora oggi la bussola principale delle scuole dell'Infanzia e del Primo Ciclo. L'integrazione più significativa è stata la L.92/2019, che plasmava la forma attuale della disciplina dell'Educazione civica. La Legge 92 introduceva importanti innovazioni circa l'educazione alla cittadinanza digitale. L'attuazione del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), a partire dal 2021, ha spinto l'Italia a impegnarsi maggiormente per lo sviluppo della competenza digitale. Le "Linee Guida STEM", adottate con il DM 184 del 15 settembre 2023, richiamano il "Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini" (Digital Competence Framework for Citizens), detto anche "DigComp". Il DigComp fu elaborato per la prima volta, nel 2013, dal Joint Research Centre (JRC, "Centro di Ricerca Comune") della Commissione Europea ed è stato più volte aggiornato. L'ultimo aggiornamento, effettuato nel 2023, è denominato "DigComp 2.2". L'I.C. "G.Leopardi" aveva già definito un curriculum verticale delle competenze digitali, adottando come punto di riferimento il DigComp, nell'anno scolastico 2021/2022. Nell'anno scolastico in corso, 2023/2024, l'istituto ha stabilito, quindi, di aggiornare il curriculum, adeguandolo al DigComp 2.2. Nella Raccomandazione del Consiglio dell'UE del 2018, è scritto che 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico." Il profilo di chi possiede questa competenza è così descritto: "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. 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". Il concetto di competenza è diventato uno dei concetti fondamentali della Pedagogia. Si tratta di una capacità complessa. La competenza può essere definita come la capacità, da parte di un individuo, di svolgere un compito, in un determinato contesto, ricorrendo a tutte le risorse a sua disposizione, interne ed esterne alla sua persona. Le risorse interne sono le strutture cognitive, le conoscenze, le abilità, il sistema di valori e gli atteggiamenti del soggetto. Per "strutture cognitive" si intendono qui i meccanismi di pensiero della persona. Le conoscenze sono, invece, le nozioni conservate in memoria: sono elementi statici, suscettibili, tuttavia, di cambiamento, come fatti, cifre, parole, concetti prestabiliti, idee e teorie fisse. Le abilità sono conoscenze procedurali. Possedere una determinata abilità significa saper applicare una procedura precedentemente appresa in una situazione non nuova: è, in genere, un'operazione di ripetizione. Il sistema di valori comprende elementi ideologici, emotivi e affettivi del soggetto nei confronti dei vari elementi della situazione affrontata (verso sé stesso, verso il problema, verso gli altri, verso l'ambiente, ecc.). Gli atteggiamenti sono strettamente connessi ai valori e riguardano la disposizione dell'individuo ad agire o a reagire ai vari elementi in gioco. Comprendono elementi motivazionali, volitivi e relazionali (nei confronti di sé stessi, degli altri, del compito, dell'ambiente, ecc.). Dalla combinazione di tutte queste forze emerge la competenza, che, nella sua forma più evoluta, conduce l'individuo a risolvere problemi nuovi in situazioni nuove. Solitamente, nei documenti istituzionali e scolastici, della competenza si dà un'articolazione ridotta a tre elementi fondamentali: conoscenze, abilità, atteggiamenti (a volte chiamati "atteggiamenti/comportamenti" o, all'Inglese, "attitudini": riuniscono ciò che poche righe più sopra abbiamo chiamato "sistema di valori" e "atteggiamenti"). Nel prosieguo di questo documento, adotteremo la terminologia "conoscenze-abilità-attitudini", adoperata nella traduzione italiana del DigComp 2.2. Il DigComp 2.2 si propone come quadro di riferimento comune per le istituzioni, per le agenzie educative, per gli individui e per le aziende, affinché possano adoperare un linguaggio comune per descrivere e comunicare i livelli di padronanza nelle varie articolazioni della competenza digitale. Esso, ad esempio, è già utilizzato dall'UE come base per il DSI ("Digital Skills Indicator", "Indice delle Competenze Digitali") e la stessa UE ne suggerisce la consultazione ai cittadini che redigano un Curriculum vitae in formato "Europass". Il DigComp 2.2, come il suo predecessore, articola la competenza digitale in 21 competenze più specifiche, riunite in 5 aree di competenza.

### **Le cinque aree sono, nell'ordine:**

#### **1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:**

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

## **2. Comunicazione e collaborazione:**

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- 2.5. Netiquette.
- 2.6. Gestire l'identità digitale.

## **3. Creazione di contenuti digitali:**

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali.
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali.
- 3.3. Copyright e licenze.
- 3.4. Programmazione.

## **4. Sicurezza:**

- 4.1. Proteggere i dispositivi.
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy.
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere.
- 4.4. Proteggere l'ambiente.

## **5. Risoluzione di problemi (problem solving):**

- 5.1. Risolvere problemi tecnici.
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche.
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali.

Il DigComp fornisce, per ognuna delle 21 competenze: una descrizione; un elenco di esempi concreti di conoscenze, abilità e attitudini ad essa correlati; alcuni casi d'uso

Adoperando come punto di riferimento il DigComp 2.2 e le Indicazioni nazionali, il Curricolo verticale delle competenze digitali 2023/2024 dell'I.C. "MANGONE GRIMALDI" definisce Traguardi per lo sviluppo delle competenze divisi fra i tre ordini di Scuola: Infanzia, Primaria, Secondaria.

Il livello di padronanza che ci si propone di far raggiungere agli allievi e alle allieve al termine della Scuola del Primo Ciclo, infatti, non è una meta definitiva. Le competenze chiave e le competenze disciplinari continuano a essere coltivate dall'individuo nel corso di tutta la sua esistenza, nella quale la scuola è soltanto una fase: una fase nella quale, d'altronde, la conclusione del Primo Ciclo d'Istruzione è a sua volta una semplice tappa. Non esistono, quindi, competenze specifiche per una particolare classe o per uno specifico ordine di scuola, bensì livelli progressivi delle medesime competenze, l'acquisizione delle quali comincia già nella Scuola dell'Infanzia. Dopo aver esposto i Traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali al termine della Scuola dell'Infanzia, al termine della Scuola Primaria e al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado, il presente curriculum presenta gli obiettivi di apprendimento corrispondenti, che ci si aspetta che allievi e allieve raggiungano al termine della classe terza di Scuola Primaria, al termine della classe quinta di Scuola Primaria e al termine della classe terza di Scuola Secondaria di Primo Grado. Per la Scuola dell'Infanzia le Indicazioni nazionali non chiedono di dettagliare le competenze in Obiettivi di Apprendimento, specificando, anzi, che "la competenza è unica". Nel presente documento, ciononostante, si è preferito presentare alcuni esempi di Obiettivi di Apprendimento per i bambini e le bambine al termine della Scuola dell'Infanzia, come già è stato fatto nel precedente curriculum. Il curriculum delle competenze digitali è attuato con la collaborazione di tutti i docenti e di tutte le discipline d'insegnamento della scuola. La competenza digitale è, infatti, una competenza trasversale, che attraversa tutte le aree didattico-disciplinari. Ogni disciplina contribuisce al progresso della competenza digitale e, viceversa, la competenza digitale fa da supporto all'apprendimento/insegnamento di ogni disciplina. I docenti dell'istituto, sia singolarmente, sia riuniti in dipartimenti, accolgono le indicazioni fornite nel presente curriculum nelle Unità Di Apprendimento che compongono le progettazioni disciplinari annuali. La progettazione d'istituto prevede attività da compiere in orario sia curricolare, sia extra-curricolare. È prassi comune della scuola realizzare gruppi di lavoro inter-classe, sia per classi parallele che in senso verticale. Per consolidare l'apprendimento si chiede regolarmente agli allievi e alle allieve di eseguire compiti di realtà o compiti autentici. Metodi didattici orientati all'apprendimento collaborativo, come il peer tutoring e il cooperative learning, sono regolarmente adottati. Nella scelta dei metodi didattici da adoperare, il corpo docente accoglie le raccomandazioni contenute nei documenti ministeriali, come le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo d'Istruzione (DM 254/2012) o le Nuove Linee Guida per le discipline STEM (DM 184/2023). Le attività per il potenziamento delle competenze digitali sono svolte sia in aula, sia nei laboratori della scuola, cinque dei quali sono completamente informatizzati. Fra gli strumenti a disposizione di bambini e bambine e di alunni e alunne vi sono PC, tablet, digital board, visori per la realtà virtuale, giochi didattici. **Per informazioni più dettagliate, è possibile consultare il Piano Triennale dell'Offerta Formativa e il Curricolo Verticale d'Istituto.**