I C. "M.L. KING"-CALCINAIA
Prot. 0012425 del 29/12/2023
IV (Uscita)

CURRICOLO DIGITALE

Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini DigComp 2.2

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. *"La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico."* 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. Lo studente è posto al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi.
Il documento al quale ci si riferisce per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo Martin Luther king è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali DigComp 2.2 (preceduto dal Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016).

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA DELL' INFANZIA

TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
AREA DI COMPETENZA	**ABILITA' E ATTITUDINE**	**CONOSCENZA**
1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	- Cerca immagini su internet attraverso comandi vocali, visivi sotto la supervisione dell'insegnante. - Individua e comprende se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla ricerca vocale o visiva data	**L'alunno:** Apprende con creatività e spirito critico i molteplici usi digitali.

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	- Individua e utilizza su indicazione dell'insegnante il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Esegue giochi ed esercizi di tipo logico,linguistico, matematico e topologico - Utilizza con la Lim, software ludo-didattico, libri digitali in contesti laboratoriali di gruppo	
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	- Partecipa a un gioco didattico digitale di gruppo con la guida e supervisione dell'insegnante	Collabora e gioca con gli altri con semplici strumenti e tecnologie digitali.
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	- Esplora le possibilità ludiche offerte dalle tecnologie sotto la guida e supervisione dell'insegnante	Con interesse e creatività fa esperienza in modo ludico con i nuovi mezzi tecnologici. .
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	- Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione con la guida e la supervisione dell'insegnante (Bee-bot)	Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali.

5.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	- Partecipa a semplici attività di Coding unplugged - Mette in atto criteri logici e semplici algoritmi - Sperimenta procedure	Si avvia allo sviluppo del pensiero computazionale nella risoluzione delle situazioni problematiche

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
AREA DI COMPETENZA	**ABILITA' E ATTITUDINE**	**CONOSCENZA**
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E 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	- Utilizza e interagisce con la lavagna interattiva touch screen come supporto all'apprendimento - Utilizza e cerca informazioni dal libro e dal dizionario digitale - Ricerca e raccoglie informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi - Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante - Organizza i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione con la guida e supervisione dell'insegnante	**L'alunno:** È in grado di scegliere, ricercare, valutare e gestire i dati, i contenuti digitali che soddisfano le esigenze informative didattiche.
2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	- Utilizza forum ed e-mail attraverso applicazioni collaborative (come Google Workspace for	È in grado di condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali anche per organizzare il lavoro di

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	Education), pesando benefici e rischi di utilizzo e qualità dell'informazione - Utilizza dispositivi digitali (iPad, tablet, computer) per collaborare e organizzare il lavoro con i compagni - È in grado di condividere i contenuti (cartella Drive) che possono essere interessanti e utili per gli altri - È disponibile a svolgere test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale	gruppo. Collabora con gli altri utilizzando consapevolmente strumenti e tecnologie digitali.
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	- Conosce e utilizza programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi (es.Word, Documenti, Pages, Keynote…) - Utilizza i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali - Racconta una nuova forma di narrativa (Digital Storytelling) attraverso il supporto digitale - Utilizza semplici programmi di grafica (es.Paint, Note ecc..) anche con l'uso della pencil - È disponibile a modificare le proprie prassi operative e ad adottare procedure proposta dall'insegnante	È in grado di creare contenuti in semplici formati digitali consapevole della tecnologia come risorsa educativa. Rielabora i contenuti digitali nel rispetto del copyright e delle licenze. È in grado di dare istruzioni chiare e precise a semplici sistemi informatici.
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	- Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale e privacy), le tutele e le azioni possibili con la guida e supervisione del docente - Protegge i propri dati attraverso l'uso di password - Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione. - Assume atteggiamenti responsabili e costruttivi su Internet e mantiene private le informazioni personali proprie e altrui	È in grado di proteggere e utilizzare gli strumenti digitali consapevole dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (cyberbullismo, privacy) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
5.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	- Elabora soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali applicando strategie - Elabora ed applica debugging di progetti - Conosce e utilizza correttamente semplici kit didattici di coding e robotica - Partecipa con senso critico, logico e creativo ad attività di coding e semplice programmazione a blocchi.	Individua e risolve semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. Utilizza in modo collaborativo, creativo e consapevole le tecnologie digitali. Sviluppa ed applica il pensiero computazionale nel risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici scelti in base a una strategia pianificata.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
AREA DI COMPETENZA	**ABILITA' E ATTITUDINE**	**CONOSCENZA**
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E 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	- Utilizza e interagisce consapevolmente con la lavagna interattiva touch screen come supporto all'apprendimento - Usa dizionari e libri digitali. - Ricerca e seleziona dati, informazioni, immagini e video sul web - Usa strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news - Organizza i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione	**L'alunno:** Conosce l'importanza della selezione dei dati, informazioni e contenuti digitali e sa come valutare l'affidabilità delle fonti trovate. È consapevole dell'importanza di organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	- Utilizza forum ed e-mail attraverso applicazioni collaborative (come Google Workspace for Education), pesando benefici e rischi di utilizzo e qualità dell'informazione	Sa quali strumenti e servizi di comunicazione (ad esempio, telefono, e-mail, videoconferenza, social network e podcast) sono appropriati in circostanze specifiche a seconda del

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	- Utilizza gli strumenti digitali all'interno di un contesto collaborativo per pianificare e condividere compiti e responsabilità in un gruppo di amici, in famiglia, in un gruppo sportivo o di lavoro. - Scarica e condivide contenuti digitali che possono essere interessanti e utili anche per gli altri (e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali) - Riconosce le fonti digitali e riesce a redigere una sitografia. - Compila test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizza documenti digitali (es. Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali. - Assume atteggiamenti responsabili e costruttivi su Internet che sono alla base dei diritti umani; sa esercitare valori quali il rispetto della dignità umana, la libertà, la democrazia e l'uguaglianza. - Sa riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech"). - Ritiene che sia necessario definire e condividere regole all'interno delle comunità digitali - È attento/a a mantenere private le informazioni personali proprie e altrui (ad esempio, foto di vacanze o compleanni; commenti religiosi o politici).	pubblico, del contesto e dello scopo della comunicazione.È consapevole dei vantaggi derivanti dall'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi a distanza e comprende che per co-creare contenuti digitali con altre persone, sono importanti buone abilità sociali (ad esempio, comunicazione chiara, capacità di risolvere i malintesi). È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali. Sa che l'IA di per sé non è né buona né cattiva. Ciò che determina la positività o la negatività dei risultati di un sistema di IA per la società risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA è stato progettato e usato, da chi e per quali scopi. È consapevole che esistono piattaforme online per la società civile che offrono ai cittadini l'opportunità di partecipare ad azioni finalizzate a innovazioni a livello globale per raggiungere obiettivi di sostenibilità a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale. È consapevole del ruolo dei media tradizionali (ad esempio, i quotidiani e la televisione) e dei nuovi media (ad esempio, i social media e Internet) nelle società democratiche.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze	- Realizza testi con programmi di videoscrittura (es. Word, Documenti, Pages, Keynote…). - Creare fogli di lavoro per il calcolo (es. Excel, Fogli di calcolo, Numbers…), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. - Utilizza programmi di grafica o di supporto al	Sa che il contenuto digitale si presenta in forma digitale e che esistono diversi tipi di contenuto digitale (ad esempio, audio, immagine, testo, video e applicazioni) che vengono archiviati in vari formati di file.

3.4. Programmazione	disegno (es. Paint, Note,…) anche con l'uso della pencil - Realizza documenti digitali per la presentazione di resoconti, di ricerche, di narrazioni, inserendo testo, immagini, audio e video (es. Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet…) con la guida e supervisione del docente. - È in grado di verificare e comprendere il diritto di utilizzare e/o riutilizzare contenuti digitali creati da terzi (ad esempio conosce i sistemi di licenza collettiva, conosce le varie licenze Creative Commons). - Sa come utilizzare e condividere legalmente i contenuti digitali.	È consapevole che la realtà virtuale (in inglese Virtual Reality - VR) e la realtà aumentata (in inglese Augmented Reality - AR) consentono nuovi modi di esplorare ambienti simulati e di interagire all'interno dei mondi fisico e digitale. Sa che contenuti, beni e servizi digitali possono essere protetti da diritti di proprietà intellettuale (Intellectual Property - IP) (ad esempio copyright, marchi, design, brevetti). È consapevole che la creazione di contenuti digitali (ad esempio immagini, testi, musica), quando originale, è protetta dal diritto d'autore dal momento della sua nascita (protezione automatica). È consapevole che esistono alcune eccezioni al copyright (ad esempio uso a scopo illustrativo per insegnamento, per caricatura, parodia, pastiche, per citazione, per uso privato).
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	- Conosce i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (privacy, cyberbullismo…). - Protegge i propri dati attraverso l'uso di password. - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e si preoccupa del proprio benessere fisico e mentale e di evitare gli effetti negativi dei media digitali (ad esempio, l'uso eccessivo, la dipendenza e i comportamenti compulsivi).	Conosce le misure per proteggere i dispositivi (ad esempio, password, impronte digitali, crittografia), i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa che l'uso di password diversificate e sicure per diversi servizi online è un modo per ridurre le conseguenze negative nel caso in cui un account venga compromesso (ad esempio, hackerato). Conosce l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo e le applicazioni (ad esempio, il browser) per eliminarne le vulnerabilità e proteggersi

		da software malevoli (ad esempio, malware). Conosce diversi tipi di rischi negli ambienti digitali, come il furto di identità (ad esempio, qualcuno che commette frodi o altri reati utilizzando i dati personali di un'altra persona), le truffe (ad esempio, le truffe finanziarie in cui le vittime vengono raggirate e spinte ad inviare denaro), gli attacchi malware (ad esempio, i ransomware). È consapevole del fatto che i gruppi vulnerabili (ad esempio bambini, persone con minori abilità e prive di un supporto sociale in presenza) sono a maggior rischio di vittimizzazione e gli ambienti digitali (ad esempio cyberbullismo e adescamento online). Sa riconoscere i sintomi della dipendenza digitale (ad esempio, perdita di controllo, sintomi di astinenza e regolazione disfunzionale dell'umore) e sa che la dipendenza digitale può causare danni psicologici e fisici. Sa che il termine "cyberbullismo" si riferisce al bullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali (cioè un comportamento ripetuto volto a spaventare, irritare o svergognare le persone prese di mira).
5. PROBLEM SOLVING 5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riesce ad orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. - Applica il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il *coding* con la guida e supervisione del docente.	Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (ad esempio computer, tablet e smartphone). Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non riuscire a collegarsi alla rete (ad esempio,

5.4. Individuare i divari di competenze digitali	- Applica il pensiero computazionale per affrontare e risolvere i problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici scelti in base a una strategia pianificata anche in contesti digitali.	password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata). Sa che l'apprendimento online può offrire opportunità (ad esempio, video-tutorial, seminari online, corsi di apprendimento in presenza e online, corsi MOOC) per tenersi aggiornati sugli sviluppi delle tecnologie digitali e per sviluppare nuove competenze digitali.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE – BASE – INTERMEDIO – AVANZATO

LIVELLI DI PADRONANZA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE				
AREA DI COMPETENZA	**1** **BASE**	**2** **INTERMEDIO**	**3** **AVANZATO**	**4** **ALTAMENTE SPECIALIZZATO**
1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	**In modo guidato, l'alunno è in grado di:** Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	**In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:** Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	**In modo autonomo, l'alunno è in grado di:** Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.	**In modo autonomo, l'alunno è in grado di:** Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.

2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti.	Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione.
3.CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali.	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.	Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni immagini, audio e video.
4.SICUREZZA	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.

5.PROBLEM SOLVING	Identificare semplici strumenti digitali idonei alle sue richieste.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche idonee alle sue richieste.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche idonee alle sue richieste.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e Risposte tecnologiche ben definite idonee alle sue richieste.