

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE  
SAN DOMENICO

SA  
VIO

---

# DOCUMENTO DI SINTESI

---

CURRICOLO DIGITALE 2022\_23

A CURA DEL TEAM PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

A.S.2022-23

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SAN DOMENICO SAVIO"  
VIA SGROPPILLO 27, 95027, SAN GREGORIO DI CATANIA (CT)

## Sommario

Il ruolo della scuola .....	2
L'educazione alla rete.....	2
Gli obiettivi del curriculum .....	2
Infanzia.....	2
Primaria .....	2
Secondaria di I grado.....	3
Le aree del curriculum .....	3
Infanzia.....	3
Le strategie e attività didattiche innovative per lo sviluppo di competenze: .....	3
Le competenze digitali sono certificate, valutando se l'alunno: .....	3
Primaria .....	3
Le competenze degli studenti.....	4
La valutazione e la certificazione delle competenze digitali .....	4
Secondaria di I grado.....	4
Le competenze degli studenti.....	4
La valutazione e la certificazione delle competenze digitali .....	4
Conclusioni.....	5

# Il Curricolo digitale

Il curricolo digitale all'interno di una scuola nasce per rispondere a domande ineludibili per chi voglia educare le giovani generazioni e contribuire alla formazione della loro coscienza libera di uomini e di cittadini. La risposta a tali domande è univoca e ormai inequivocabilmente chiara: *“l'istituzione scolastica deve abitare gli spazi digitali, poiché i ragazzi che la frequentano vivono quegli stessi spazi e, pertanto, il Sistema Nazionale di Istruzione non può tirarsi indietro [...]”* (dal sito di *Scuola Futura*).

**Ecco allora la necessità di un curricolo digitale, che:**

- sia innanzitutto verticale, riguardi perciò ogni ordine di scuola compresa l'infanzia;
- abbia forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- spinga l'acceleratore verso il rinnovamento dei processi di apprendimento di docenti, studenti e famiglie, nella vita quotidiana delle scuole, tramite nuove metodologie didattiche, soprattutto quelle legate alle tecnologie disponibili.

## Il ruolo della scuola

In questo processo, l'Istituzione scolastica scuola ha un ruolo non di poco conto, perché determinate competenze, tra cui quelle digitali, prevedono un processo di apprendimento complesso, trasversale, che, nel corso degli anni, deve consentire agli studenti di essere prima di tutto consapevoli degli strumenti di cui dispongono, dei limiti e delle potenzialità ad essi connesse.

## L'educazione alla rete

Grazie al curricolo digitale, l'educazione alla “vita nella rete” entra nella vita quotidiana della nostra Istituzione scolastica e del processo di apprendimento, a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla secondaria di I grado, con una alfabetizzazione di base cui si aggiungono le competenze digitali indispensabili per poter partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza, ed esercitare così, in maniera consapevole, i diritti di cittadinanza digitale.

Non si tratta, quindi, di un progetto extracurricolare o finalizzato solo a concorsi e campagne di sensibilizzazione, ma di una proposta che ha piena dignità curricolare, strettamente connessa ed intessuta nelle discipline. Per ogni anno di scuola sono previste attività, diversificate sulla base dell'età degli allievi e del loro rapporto con gli ambienti digitali.

Per la progettazione del curricolo, **il Team per l'innovazione digitale** ha fatto riferimento alle [Indicazioni nazionali e nuovi scenari](#) e al [Nuovo Piano Nazionale di Scuola Digitale \(PNSD\)](#) del MIUR.

Tuttavia, **l'intero curricolo è stato strutturato** seguendo l'architettura del [DIGCOMP - THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS](#), nelle sue diverse edizioni.

Il curricolo è disponibile sul sito della scuola ma, in breve, se ne anticipano in questa sede gli obiettivi e le aree tematiche

## Gli obiettivi del curricolo

Sono stati definiti gli obiettivi del curricolo, articolati per livello scolastico:

### Infanzia

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante e il coinvolgimento delle famiglie.
- Utilizzare gli strumenti in dotazione alla scuola per attività di coding, per giochi di logica, di apprendimento della lingua e per elaborazioni grafiche.
- Sviluppare il pensiero computazionale di base (problem solving)

### Primaria

- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere, a livello generale, le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione.
- Conoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali più comuni.
- Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia digitale conosciuta per un uso consapevole e adeguato ai diversi contesti.
- Sviluppare il pensiero computazionale

## Secondaria di I grado

- Partecipare ad interazioni online con finalità diverse in modalità sincrona e asincrona.
- Lavorare in modo collaborativo attraverso gli strumenti essenziali di social networking.
- Comprendere i principi che regolano le comunità online
- Esprimere le proprie idee in appositi *debate*
- Conoscere e usare le principali convenzioni all'interno di interazioni online.
- Ricercare e scoprire informazioni e risorse interagendo all'interno di reti sociali.
- Comprendere le conseguenze di condivisione dei dati online.
- Usare e produrre feedback, come parte del processo.
- Usare un linguaggio multimediale appropriato.
- Produrre materiali, progetti e percorsi culturali, multiculturali e interdisciplinari
- Approcciarsi alla realtà aumentata e alla realtà virtuale

## Le aree del curriculum

Gli obiettivi sono strutturati secondo le aree previste dal [DigComp](#).

### Infanzia

- **Informazione e data literacy:** comprendere ed analizzare messaggi per rielaborarli in codici diversi.
- **Comunicazione:** capire i messaggi degli altri e farsi comprendere.
- **Creazione di contenuti:** disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo con una varietà creativa di strumenti, lasciando "traccia di sé".
- **Problem solving:** utilizzare le proprie conoscenze scientifico tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali (ad esempio visionare immagini, documentari, rappresentazioni multimediali)

#### *Le strategie e attività didattiche innovative per lo sviluppo di competenze:*

Sono state progettate con un carattere prevalentemente operativo, al fine di riuscire a stimolare l'espressione attraverso linguaggi diversificati e, in particolare, attraverso il linguaggio corporeo.

#### **Le attività previste sono:**

- eseguire e leggere la sequenza di un percorso (es: avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti, ecc.) sia con il corpo, al computer e su schede;
- muoversi con sicurezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere);
- muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera dando le giuste indicazioni.

#### *Le competenze digitali sono certificate, valutando se l'alunno:*

- sa rappresentare e denominare lo schema corporeo;
- ha interiorizzato i concetti spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, ecc.);
- inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

### Primaria

- **Informazione e data literacy:** identificare, organizzare e analizzare le informazioni digitali.
- **Comunicazione e collaborazione:** saper condividere risorse attraverso strumenti on-line; comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali; esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
- **Creazione di contenuti digitali:** creare e modificare nuovi contenuti integrandoli; produrre contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- **Sicurezza:** navigare in rete con la mediazione del docente, al fine di riflettere sui rischi ad essa collegati e per imparare a conoscerne le regole comportamentali (Netiquette); comprendere il significato di identità digitale.
- **Problem-solving:** identificare bisogni e le risorse digitali; risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali; utilizzare creativamente le tecnologie (ad esempio scegliere il software più adatto per il prodotto che si intende creare tra una gamma proposta dall'insegnante, creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e diverse tipologie di contenuti multimediali come immagini, testi, suoni).

### ***Le competenze degli studenti***

Vengono sviluppate attraverso la proposta di esperienze di condivisione volte ad accrescere la partecipazione e la motivazione che utilizzano metodologie come:

- learning by doing;
- role playing, problem solving;
- coding;
- peer tutoring;
- ricerca-azione;
- didattica per scenari;
- byod;
- esplorazione “critica” e utilizzo di risorse online;
- condivisione di risorse e materiali didattici all’interno della “community”;
- coinvolgimento in compiti collaborativi, produzione di materiale digitale, lezioni interattive sui diritti della rete;
- educazione ai media e alle dinamiche sociali online (social network), qualità, integrità e circolazione dell’informazione.

### ***La valutazione e la certificazione delle competenze digitali***

Avviene attraverso la proposta di prove e compiti di realtà finalizzati a rilevare:

- capacità di interazione e adeguatezza dei dispositivi digitali ed applicazioni;
- capacità di condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate;
- rispetto delle norme comportamentali;
- uso consapevole della rete;
- gestione della propria identità digitale e protezione della propria reputazione.

## **Secondaria di I grado**

Le aree di riferimento e titoli delle singole competenze per la Scuola Secondaria di I grado possono essere ricondotte tutte direttamente o indirettamente all’Area del DigComp Comunicazione e Collaborazione, perché è proprio in questo ordine di scuola che gli studenti iniziano ad avere una più autonoma identità digitale.

- **Comunicazione e collaborazione:** partecipare ad interazioni on line di tipo e con finalità diverse in modalità sincrona e asincrona; conoscere e usare le principali convenzioni all'interno di interazioni online; saper produrre feedback, come parte del processo; usare un linguaggio multimediale appropriato per lo scopo della interazione.
- **Informazione e data literacy:** ricercare e scoprire informazioni e risorse interagendo all'interno di reti sociali.
- **Creazione di contenuti digitali:** lavorare in modo collaborativo attraverso gli strumenti essenziali di social networking.
- **Sicurezza:** gestire gli aspetti essenziali della propria identità digitale; comprendere i principi che regolano la/le comunità on line e partecipare/seguire spontaneamente reti di interesse; esprimere le proprie idee anche in debate online; comprendere le conseguenze di condivisione dei dati on-line.

### ***Le competenze degli studenti***

Vengono sviluppate attraverso la proposta di strategie e attività didattiche innovative quali:

- attività inserite nella didattica quotidiana da realizzare e svolgere su piattaforme di supporto alla didattica.
- condivisione di risorse e materiali didattici all’interno della “community”.
- formazione di gruppi accomunati da medesimi interessi.
- creazione/gestione di profili e “luoghi” per la socializzazione di idee, attività, contenuti (podcast, blog, canale youtube, ecc.).
- partecipazione ad attività di social learning/reading.
- Coding e sviluppo del pensiero computazionale

### ***La valutazione e la certificazione delle competenze digitali***

La valutazione e la certificazione delle competenze digitali avviene attraverso la proposta di prove situate e compiti di realtà finalizzati a rilevare:

- uso dei mezzi espressivi offerti dai media;
- personalizzazione delle interazioni;
- capacità di decidere dove, con chi connettersi e quale strumento/canale di comunicazione è più adeguato;
- utilizzo dei media per l'informazione e per l'apprendimento;
- creazione e gestione di contenuti con strumenti di collaborazione on-line rispettando regole di comunicazione;
- abilità operative di gestione account, scrittura per il web e per i social;
- capacità di promuovere eventi e progetti.

## Conclusioni

Il curriculum digitale rappresenta un progetto di grande importanza perché consente di lavorare, già dai primi anni di vita, in maniera efficace e non nociva, alla costruzione della cittadinanza digitale e delle competenze digitali fondamentali, non solo dello studente, ma anche del docente; utilizzare, all'interno dell'Istituto un modello semplice, immediatamente utilizzabile e progressivo, che permetta di mettere a sistema le competenze e le attività dei docenti nell'ambito dell'innovazione didattica e di utilizzo delle nuove tecnologie, lavorando su tutti i livelli e le classi; creare competenze nuove nei docenti, consentendo ai meno abili di raggiungere livelli di base e ai più abili di sviluppare nuove competenze, entro uno schema di obiettivi complessivo e definito; programmare la formazione dei docenti sulla base di un modello già definito ed immediatamente operativo; utilizzare le tecnologie in classe e nella didattica quotidiana in maniera efficace e divertente e in maniera trasversale a tutte le discipline.

San Gregorio di Catania  
01/10/2022

Il Team per l'innovazione digitale