



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "ALESSANDRO VOLTA"
di scuola primaria e secondaria di 1° grado
C. F. 83007980135 - C. M. LCIC80400L
Via Risorgimento 33 - 23826 Mandello del Lario (LC) - tel. 0341-730459
Mail: LCIC80400L@istruzione.it - PEC LCIC80400L@pec.istruzione.it
Sito: www.icmandelloario.edu.it



COMPETENZA DIGITALE

Discipline di riferimento: **TUTTE**

Premessa: per la stesura delle curricolo per le competenze digitali, oltre alle indicazioni per il curricolo 2025, sono stati presi in considerazione anche i framework europei per le competenze digitali, bussole strategiche create dall'Unione Europea per promuovere, valutare e certificare le capacità tecnologiche di cittadini e professionisti, i cui due pilastri principali sono:

- **DigComp:** Il quadro di riferimento generale per la cittadinanza digitale. Definisce le competenze necessarie per vivere, lavorare e partecipare attivamente all'economia digitale. L'ultima evoluzione, DigComp 3.0, affronta le sfide tecnologiche emergenti, tra cui l'Intelligenza Artificiale.
- **DigCompEdu:** Il framework dedicato specificamente agli educatori, formatori e docenti. Definisce le competenze pedagogiche necessarie per insegnare in modo efficace utilizzando le tecnologie e l'IA. Pensato per valorizzare le potenzialità del digitale nell'insegnamento. Esso si articola in 6 aree e 22 competenze

Le sei aree sono:

1. Coinvolgimento e professionalità: Uso del digitale per la collaborazione, la formazione continua e la pratica riflessiva.
2. Risorse digitali: Ricerca, creazione e condivisione di risorse didattiche digitali nel rispetto delle licenze.
3. Insegnamento e apprendimento: Gestione, guida e condivisione dell'insegnamento attraverso le tecnologie.
4. Valutazione (Assessment): Utilizzo di strategie digitali per verificare e monitorare i progressi degli studenti.
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: Uso del digitale per favorire l'inclusione, la personalizzazione e il coinvolgimento attivo.
6. Favorire le competenze digitali degli studenti: Sviluppo delle capacità digitali degli alunni (informazione, creazione, risoluzione di problemi, ecc.).

In particolare l'area 6 riferita a favorire le competenze digitali degli studenti si articola in 5 competenze:

DigComEdu 6.1 Alfabetizzazione su informazioni e dati: Insegnare agli studenti a cercare, filtrare, valutare e gestire criticamente le informazioni e i contenuti digitali.

DigComEdu 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale: Educare i ragazzi a comunicare, condividere dati e collaborare online rispettando le norme di comportamento digitale (netiquette).

DigComEdu 6.3 Creazione di contenuti digitali: Guidare gli studenti nell'esprimersi creando, modificando e programmando contenuti multimediali nel rispetto del diritto d'autore

DigComEdu 6.4 Benessere e sicurezza: Sensibilizzare gli alunni alla protezione dei propri dati, alla gestione della privacy e alla tutela della salute fisica e mentale dai rischi del web

DigComEdu 6.5 Risoluzione di problemi: Stimolare gli studenti a risolvere problemi tecnici in autonomia e a usare la tecnologia in modo creativo per trovare soluzioni

DigComEdu 6.6 Il curriculum verticale è stato declinato facendo riferimento in particolare a queste cinque competenze

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2025

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

- Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.
- Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.

OBIETTIVI GENERALI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. Ricercare informazioni di base in ambienti digitali sicuri: effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati.

***DigComEdu 6.1** Alfabetizzazione su informazioni e dati: Insegnare agli studenti a cercare, filtrare, valutare e gestire criticamente le informazioni e i contenuti digitali.*

2. Comunicare online in modo rispettoso e consapevole: interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online.

***DigComEdu 6.2** Comunicazione e collaborazione digitale: Educare i ragazzi a comunicare, condividere dati e collaborare online rispettando le norme di comportamento digitale (netiquette).*

3. Accedere e navigare in contenuti digitali semplici: accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base.

***DigComEdu 6.1** Alfabetizzazione su informazioni e dati: Insegnare agli studenti a cercare, filtrare, valutare e gestire criticamente le informazioni e i contenuti digitali.*

4. Riconoscere segnali di possibili notizie false: identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online.

DigComEdu 6.1 Alfabetizzazione su informazioni e dati: Insegnare agli studenti a cercare, filtrare, valutare e gestire criticamente le informazioni e i contenuti digitali.

5. Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti: condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni.

DigComEdu 6.4 Benessere e sicurezza: Sensibilizzare gli alunni alla protezione dei propri dati, alla gestione della privacy e alla tutela della salute fisica e mentale dai rischi del web

6. Collaborare per produrre semplici contenuti digitali: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.

DigComEdu 6.3 Creazione di contenuti digitali: Guidare gli studenti nell'esprimersi creando, modificando e programmando contenuti multimediali nel rispetto del diritto d'autore

CONTENUTI GENERALI SCUOLA PRIMARIA

- I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, dispositivi elettronici fissi e mobili..
- I principali dispositivi informatici di input e output.
- I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla **videoscrittura**, alle **presentazioni** e ai **giochi didattici**.
- Semplici procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
- Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.
- Rischi nell'utilizzo della rete.

OBIETTIVI GENERALI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMA GRADO

1. **Selezionare strumenti digitali appropriati per la comunicazione:** identificare e scegliere le tecnologie digitali più adatte per comunicare efficacemente con compagni, amici e familiari in diversi contesti.

DigComEdu 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale: Educare i ragazzi a comunicare, condividere dati e collaborare online rispettando le norme di comportamento digitale (netiquette).

2. **Valutare la sicurezza e l'affidabilità di siti web:** analizzare e valutare criticamente siti web, classificandoli in base a criteri di sicurezza dei dati e affidabilità delle informazioni contenute.

***DigComEdu 6.1** Alfabetizzazione su informazioni e dati: Insegnare agli studenti a cercare, filtrare, valutare e gestire criticamente le informazioni e i contenuti digitali.*

3. **Utilizzare strategie avanzate di ricerca online:** utilizzare le funzioni avanzate di motori di ricerca (es. filtri per frase esatta, lingua, regione, data) per trovare risultati più pertinenti ed efficienti.

***DigComEdu 6.1** Alfabetizzazione su informazioni e dati: Insegnare agli studenti a cercare, filtrare, valutare e gestire criticamente le informazioni e i contenuti digitali.*

4. **Collaborare efficacemente online:** lavorare in gruppo utilizzando diverse tecnologie digitali, condividendo ruoli, ascoltando attivamente e contribuendo alla realizzazione di progetti comuni online.

***DigComEdu 6.2** Comunicazione e collaborazione digitale: Educare i ragazzi a comunicare, condividere dati e collaborare online rispettando le norme di comportamento digitale (netiquette).*

5. **Identificare e affrontare problemi nelle interazioni sui social media:** riconoscere situazioni problematiche (es. cyberbullismo, fake news, hate speech) nelle interazioni sui social media e di segnalarle in modo appropriato, adottando comportamenti responsabili e sicuri.

***DigComEdu 6.4** Benessere e sicurezza: Sensibilizzare gli alunni alla protezione dei propri dati, alla gestione della privacy e alla tutela della salute fisica e mentale dai rischi del web*

6. **Produrre e rielaborare contenuti digitali in modo creativo e responsabile:** creare e rielaborare contenuti digitali (testi, immagini, audio, video) utilizzando diversi strumenti e formati, rispettando il diritto d'autore e le norme di utilizzo responsabile.

***DigComEdu 6.3** Creazione di contenuti digitali: Guidare gli studenti nell'esprimersi creando, modificando e programmando contenuti multimediali nel rispetto del diritto d'autore*

7. **Comprendere i principi fondamentali della sicurezza online e della protezione dei dati personali:** comprendere i concetti base della sicurezza online, riconoscendo i rischi e adottando misure per proteggere i propri dati personali e la propria privacy.

***DigComEdu 6.4** Benessere e sicurezza: Sensibilizzare gli alunni alla protezione dei propri dati, alla gestione della privacy e alla tutela della salute fisica e mentale dai rischi del web*

*(**DigComEdu 6.5** Risoluzione di problemi: Stimolare gli studenti a risolvere problemi tecnici in autonomia e a usare la tecnologia in modo creativo per trovare soluzioni)*

CONTENUTI GENERALI SCUOLA SECONDARIA

- Elementi basilari che compongono un dispositivo elettronico e le relazioni essenziali fra di essi.
- Dispositivi informatici di input e output.
- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche dei dispositivi elettronici d'uso più comune.
- Sistemi operativi e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation anche Open source

- Applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento
- Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alla produzione di materiali interattivi, all'utilizzo di fogli di calcolo.
- Modalità di comunicazione e di creazione condivisa di materiali digitali
- Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)
- Fonti di pericolo e privacy in rete