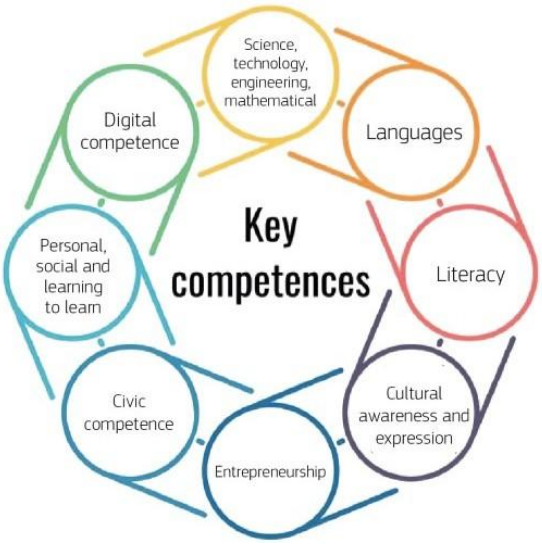
CURRICOLO DIGITALE

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

Il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, aggiornato alla versione DigiCompEdu 2.2, rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

Il nuovo documento sottolinea l'importanza delle interconnessioni tra le competenze chiave: gli oltre 250 esempi riguardano temi nuovi ed emergenti che sono sorti dall'ultima versione del DigComp. I nuovi esempi possono rappresentare un'utile base di partenza, ad esempio, per la formazione sulle competenze digitali o per formulare contenuti complementari di un curricolo. Questi esempi affrontano temi di un certo rilievo nella società moderna come:



- *misinformazione* e *disinformazione* nei social media e nei siti di notizie (ad es. informazioni di fact-checking, fake news, deep fake) in relazione all'alfabetizzazione informatica e dei me dia;
- *datafication* dei servizi Internet e delle app (ades. focus su come i dati personali vengono utilizzati);
- cittadini che interagiscono con i sistemi di intel ligenza artificiale (IA) e che necessitano di possedere le adeguate competenze relative ai dati, alla protezione dei dati, alla privacy senza trala sciare le considerazioni di carattere etico;
- tecnologie emergenti come l'Internet of Things(IoT);
- sostenibilità ambientale e relative problematiche (ad es. risorse consumate dalle TIC);
- contesti nuovi ed emergenti (es. lavoro a distanza e lavoro ibrido)

La competenza digitale è una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. È stata definita per la prima volta nel 2006 e, dopo un aggiornamento della raccomandazione del Consiglio nel 2018, recita come segue:

"*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.*"

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto.
Tra le otto competenze chiave europee di Cittadinanza, al pari della competenza alfabetica funzionale e della competenza matematica, c'è la Competenza Digitale:
"*l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società*."
La Competenza Digitale si articola, secondo il framework DigComp 2.2 pubblicato nel 2022 - The digital competence framework for citizens with new examples of knowledge, skills and attitudes (DigComp 2.2 - Il quadro delle competenze digitali per i cittadini con nuovi esempi di conoscenza, competenze e atteggiamenti) si articola in 5 aree di **competenza (C)** descritte in termini di **evidenze osservabili** (performance, abilità, capacità) indicate con **E**.

C1. Alfabetizzazione all'informazione e ai media

- **E1**: Navigare, ricercare e filtrare le informazioni;
- **E2**: Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- **E3**: Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

C2. Comunicazione e collaborazione digitale

- **E1**: Interagire con le tecnologie digitali
- **E2**: Condividere con le tecnologie digitali
- **E3**: Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali
- **E4**: Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- **E5**: Netiquette
- **E6**: Gestire l'identità digitale

C3. Creazione di contenuti digitali

- **E1**: Sviluppare contenuti digitali
- **E2**: Integrare e rielaborare contenuti digitali
- **E3**: Copyright e licenze
- **E4**: Programmazione

C4. Uso responsabile del digitale

- **E1**: Proteggere i dispositivi
- **E2**: Proteggere i dati personali e la privacy
- **E3**: Tutelare la salute e il benessere
- **E4**: Proteggere l'ambiente

C5. Risoluzione di problemi

- **E1**: Risolvere problemi tecnici
- **E2**: Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- **E3**: Usare creativamente le tecnologie digitali
- **E4**: Identificare i gap di competenza digitale

L'obiettivo che il nostro Istituto vuole raggiungere è quello di formare cittadini e lavoratori digitalmente preparati ad affrontare le sfide della nostra società multimediale ed iperconnessa. Tale obiettivo viene perseguito attivando, in corrispondenza di ciascuna competenza, attività specifiche volte ad innescare le relative evidenze e al raggiungimento di livelli di padronanza ottimali per ciascun studente.

Competenza	Evidenza	Attività
C1	E1	• Definire le esigenze informative, cercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare tra di essi. • Creare e aggiornare le strategie di ricerca personali.
	E2	• Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Analizzare, interpretare e valutare criticamente i dati, le informazioni e i contenuti digitali.
	E3	• Organizzare, memorizzare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.
C2	E1	• Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali. • individuare i mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.
	E2	• Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri attraverso tecnologie digitali appropriate. • Agire come intermediario, conoscere le modalità di riferimento e attribuzione.
	E3	• Partecipare alla società attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. • Cercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali.
	E4	• Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co- costruzione e la co-creazione di risorse e di conoscenza.
	E5	• Essere consapevoli di norme e know-how comportamentali durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. • Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.
	E6	• Creare e gestire una o più identità digitali. • Essere in grado di proteggere la propria reputazione • Gestire i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi.

C3	E1	• Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. • Esprimersi attraverso mezzi digitali.
	E2	• Modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un insieme di conoscenze esistenti per creare nuovi contenuti e conoscenze originali e rilevanti.
	E3	• Capire come i diritti d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
	E4	• Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema di calcolo per risolvere un determinato problema o eseguire un'attività specifica.
C4	E1	• Proteggere dispositivi e contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce in ambienti digitali. • Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.
	E2	• Proteggere i dati personali e la propria privacy negli ambienti digitali. • Capire come utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo sé stessi e gli altri da danni. • Capire che i servizi digitali utilizzano una "Politica sulla privacy" per informare su come i dati personali vengono utilizzati
	E3	• Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. • Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali (ad esempio il cyber-bullismo). • Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.
	E4	• Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso.
C5	E1	• Identificare e risolvere, quando si opera con dispositivi e si usano ambienti digitali, i problemi tecnici.
	E2	• Individuare le esigenze e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per soddisfarle. • Regolare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie personali (ad es. accessibilità).
	E3	• Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. • Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.
	E4	• Essere in grado di sostenere altri nello sviluppo delle loro

		competenze digitali. • Individuare opportunità per auto-formarsi e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.

.

La valutazione

Il framework DigComp 1.0 aveva tre livelli di padronanza nella Dimensione 3 (base, intermedio e avanzato). In DigComp 2.1 i livelli sono stati aumentati a otto. Gli otto livelli di padronanza per ciascuna competenza sono stati definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework). La griglia seguente definisce e guida la valutazione degli apprendimenti e del raggiungimento della padronanza nelle competenze sopra espresse.

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un	Valutazione

			contesto complesso	
Altamente specializzato	**7**	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezza-ture digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno ei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi *lifelong learning*. Le attrezzature digitali in dotazione all'Istituto sono:

• Monitor interattivi/LIM in ogni ambiente dell'Istituto

• Applicazioni in cloud di Google Workspace e Microsoft Office 365 A1

• Laboratori attrezzati con plotter fotografici, stampanti 3D e laser cutter, monitor ad alta definizione

• Visore realtà virtuale 3D e fotocamera HD a 360°

• Scanner 3D universale ad alta definizione

• Drone con fotocamera HD

• Braccio robotico

• Schede, set integrati e modulari programmabili con app

• Kit didattici per le discipline STEM, IoT e AI.