



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE ALTOPASCIO – LUCCA**  
Piazza D. Alighieri,1 Tel. 0583/25268-25817-216502  
c.f. 80003820463 email LUIC84000P@istruzione.it  
[www.icaltopascio.edu.it](http://www.icaltopascio.edu.it)

# CURRICOLO DIGITALE IC ALTOPASCIO



## PREMESSA

---

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. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale ([Indicazioni Nazionali 2012](#); [Piano Nazionale Scuola Digitale 2015](#); [Linee guida per la certificazione delle competenze 2017](#); [Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018](#)).

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 curriculum verticale.

Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente 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 digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

Il documento al quale ci si riferisce per l'elaborazione del Curriculum Digitale dell'Istituto Comprensivo Altopascio il [Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali \(Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016\)](#).

Il PNRR ([Digcomp 2.1 e Digcomp Edu](#)) in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla [versione 2.2 \(DigComp 2.2\)](#) ed il [Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0](#). Esso 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».

## RIFERIMENTI NORMATIVI

---

### RACCOMANDAZIONI DEL CONSIGLIO EUROPEO, 2018

Il documento *Raccomandazioni del Consiglio Europeo* (2018), aggiornamento delle Raccomandazioni del 2006, illustra la definizione del corredo di competenze chiave necessarie per la realizzazione personale, la salute, l'occupabilità e l'inclusione sociale. Tra le otto competenze chiave viene presentata la **Competenza Digitale**:

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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

### INDICAZIONI NAZIONALI, 2012

Nelle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione* sono entrate in vigore col D.M. 254 del 16 novembre 2012, le competenze digitali vengono presentate come integranti del PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:

L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

### INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI, 2018

Il documento *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* che propone una rilettura delle Indicazioni Nazionali, 2012, pone l'accento nel capitolo 6 sulla competenza digitale.

I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

## CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA E DEL PRIMO CICLO, D.M. 7 ottobre 2017 n.724

Nel documento predisposto per la [Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria](#) (D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato A), in riferimento alla competenza digitale, viene richiesto ai docenti di valutare il raggiungimento del seguente livello:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Mentre, rispetto alla certificazione delle competenze al termine del primo ciclo ( D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato B), il raggiungimento della competenza digitale presuppone che:

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

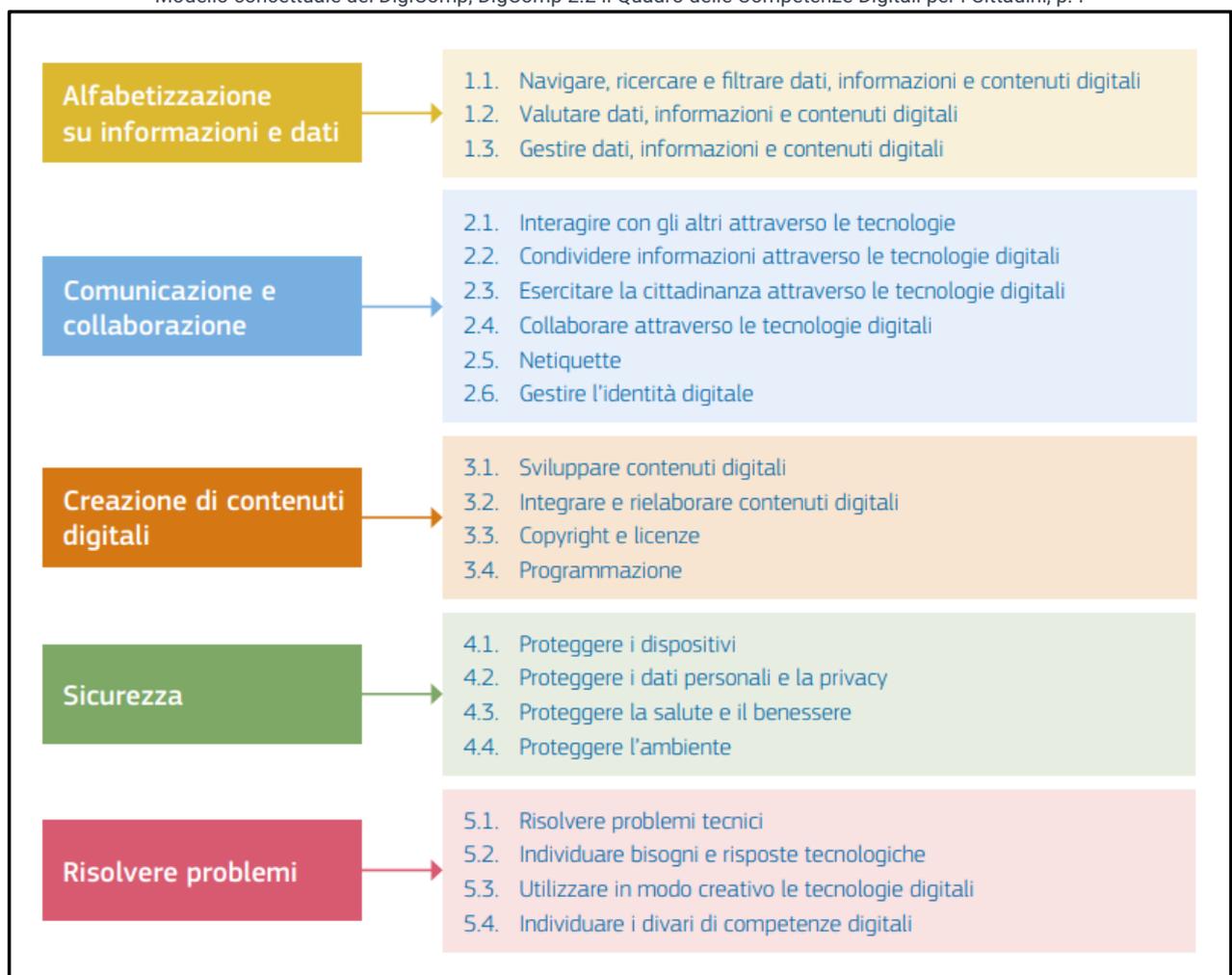
## DIGCOMP

Il [DigComp](#), sviluppato nel 2013 dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea, è il punto di riferimento europeo per le competenze digitali essenziali che tutti i cittadini, non solo gli studenti, dovrebbero possedere oggi. Nel 2016 è stata rilasciata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1. e nel 2022 l'ultima versione 2.2..

Il *DigComp 2.2* rappresenta un aggiornamento significativo che tiene conto degli elementi fondamentali per definire la competenza digitale. Introduce oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che supportano i cittadini nell'interazione agevole, critica e sicura con le tecnologie digitali, compresi gli sviluppi emergenti come l'intelligenza artificiale, il lavoro remoto e l'accessibilità. Questo strumento riveste un'importanza notevole nel contesto educativo e formativo.

L'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento:

Modello concettuale del DigiComp, DigComp 2.2 Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, p.4



## STRUTTURA DEL CURRICOLO

---

L'Istituto Comprensivo Altopascio ha ideato un percorso educativo per gli studenti dei diversi ordini di scuola, seguendo una prospettiva di curricolo verticale. L'obiettivo primario di questo percorso è promuovere la competenza digitale come una meta formativa fondamentale in ogni fase del percorso scolastico.

La competenza digitale è concepita come una skill che necessita di essere coltivata e potenziata in modo efficace e coeso lungo tutto il percorso di studio. Si propone un approccio interdisciplinare e trasversale, riconoscendo che in tutte le materie si possono rintracciare abilità e conoscenze connesse alla competenza digitale, contribuendo in modo significativo alla sua costruzione. Pur essendo comunemente associata agli aspetti più tecnici della disciplina di tecnologia, la competenza digitale è valutabile da tutti i docenti che integrano attività di natura digitale nelle loro lezioni.



## AREE DI COMPETENZA E RELATIVI DESCRITTORI

---

Di seguito la definizione delle aree di competenza con i relativi descrittori come proposti dal framework DigiComp, versione 2.1, 2017 Joint Research Centre (JRC):

<b>Area 1</b>	<b>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>
Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, valutare la loro importanza e lo scopo.	
<b>Area 2</b>	<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>
Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri per collaborare attraverso strumenti digitali; gestire l'identità digitale.	
<b>Area 3</b>	<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>
Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	
<b>Area 4</b>	<b>PROTEZIONE</b>
Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	
<b>Area 5</b>	<b>RISOLVERE PROBLEMI</b>
Identificazione dei bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.	

## TRAGUARDI FORMATIVI E OBIETTIVI

### SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI FORMATIVI INFANZIA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Area 1 - Alfabetizzazione su	Utilizzare le nuove	- L'alunno si orienta tra gli

informazione e dati	tecnologie per acquisire informazioni con la guida dell'insegnante.	<p>elementi principali dello strumento tecnologico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno visiona documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale.</li> <li>- L'alunno ascolta canzoni, storie, istruzioni riprodotte in forma digitale.</li> </ul>
Area 3 - Creazione di contenuti digitali	Creare contenuti in diversi formati e linguaggi con la guida dell'insegnante.	- L'alunno utilizza programmi o applicazioni di supporto al disegno.
Area 5 - Risolvere problemi	Sviluppare il pensiero logico anche attraverso semplici attività di coding con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso supporti digitali.</li> <li>- L'alunno si muove nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date.</li> <li>- L'alunno individua indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni.</li> </ul>
<b>CONTENUTI</b>	Le parti principali degli strumenti informatici; modalità di utilizzo programmi e applicazioni di disegno e riproduzione audio/video; coding unplugged; coding; tavoli interattivi.	

## SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI FORMATIVI PRIMARIA		
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	COMPETENZA DIGITALE	
<b>AREE DI COMPETENZA</b>	<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>

Area 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati	Effettuare ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali; organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti all'interno di contesti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno sfrutta i Monitor Touch in dotazione alle classi, come ausilio per il processo di apprendimento, sotto la supervisione del docente.</li> <li>- L'alunno collabora con il gruppo classe nell'utilizzo di dizionari digitali, con la guida dell'insegnante.</li> <li>- L'alunno effettua ricerche e raccoglie informazioni, immagini e video in base a criteri stabiliti e condivisi.</li> <li>- L'alunno seleziona le informazioni pertinenti e utili in linea con le indicazioni fornite dall'insegnante.</li> <li>- L'alunno organizza i contenuti digitali, inclusi dati, informazioni, immagini e documenti.</li> <li>- L'alunno esegue semplici attività di programmazione sfruttando programmi predisposti per la didattica.</li> </ul>
Area 2 - Comunicazione e collaborazione	Condividere dati, informazioni e contenuti in contesti digitali adeguati. Collaborare con gli altri mediante l'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno collabora con gli altri utilizzando dispositivi digitali.</li> <li>- L'alunno scarica e condivide contenuti digitali.</li> <li>-L'alunno completa test e giochi didattici, nonché compila questionari in formato digitale.</li> </ul>
Area 3 - Creazione di contenuti digitali	Elaborare contenuti utilizzando formati digitali elementari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno impiega programmi di videoscrittura per redigere testi di base.</li> <li>- L'alunno utilizza applicazioni di livello elementare con la</li> </ul>

		<p>supervisione dell'insegnante.</p> <p>- L'alunno sfrutta i dati precedentemente selezionati per creare documenti digitali, seguendo le indicazioni dell'insegnante.</p>
Area 4 - Protezione	<p>Avvicinarsi alle tecnologie con consapevolezza dei potenziali rischi per la salute, riconoscendo l'importanza di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali. In caso di necessità, cercare assistenza dagli adulti.</p>	<p>- L'alunno viene avvicinato alle norme per l'utilizzo delle tecnologie digitali e all'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei rischi associati a un utilizzo improprio, inclusi quelli legati all'ambiente e alla privacy.</p> <p>- L'alunno mantiene con cura i dispositivi digitali a disposizione.</p>
Area 5 - Risolvere problemi	<p>Identificare e affrontare situazioni problematiche in contesti educativi digitali, utilizzando strategie sia individuali che collettive per risolverle.</p>	<p>- L'alunno crea soluzioni per affrontare piccoli inconvenienti nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>- L'alunno potenzia il pensiero logico e algoritmico mediante semplici attività di coding.</p>
<b>CONTENUTI</b>	<p>I principali componenti delle tecnologie digitali a disposizione; l'impiego delle tecnologie per eseguire giochi e programmi audio-foto-video e per la videoscrittura; nozioni di programmazione; manipolazione di contenuti tramite programmi e applicazioni; funzionalità dei libri di testo digitali; attività di coding; attività di pixel-art; procedure per l'utilizzo sicuro e legale della rete; regole comportamentali in relazione agli strumenti digitali a disposizione; utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education.</p>	

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<b>TRAGUARDI FORMATIVI SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	COMPETENZA DIGITALE

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Area 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati	Effettuare ricerche di dati, informazioni e contenuti digitali, valutando l'affidabilità delle fonti identificate. Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti all'interno di contesti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno sfrutta i Monitor Touch come supporto all'apprendimento.</li> <li>- L'alunno utilizza dizionari digitali.</li> <li>- L'alunno effettua ricerche e seleziona dati, informazioni, immagini e video online.</li> <li>- L'alunno utilizza strategie per identificare fonti poco attendibili e distingue informazioni affidabili dalle fake news.</li> <li>- L'alunno organizza i contenuti digitali, inclusi dati, informazioni, immagini e documenti, mediante diversi metodi di archiviazione.</li> </ul>
Area 2 - Comunicazione e collaborazione	Impiegare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri, condividendo dati, informazioni e contenuti. Garantire una corretta citazione delle fonti e attribuire adeguatamente la paternità agli autori dei contenuti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno utilizza chat di Google Workspace ed e-mail per comunicare e collaborare.</li> <li>- L'alunno utilizza dispositivi digitali come iPad, chromebook e computer per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</li> <li>- L'alunno scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail e piattaforme digitali.</li> <li>- L'alunno cita le fonti digitali; riconosce l'utilità della sitografia.</li> <li>- L'alunno compila test, questionari e giochi didattici in formato digitale.</li> </ul>

		- L'alunno utilizza documenti digitali come supporto alle presentazioni orali.
Area 3 - Creazione di contenuti digitali	Generare e ampliare contenuti in varie forme per esprimersi mediante l'utilizzo di strumenti digitali.	<p>- L'alunno realizza testi mediante l'utilizzo di programmi di videoscrittura come Google Documenti, Word, Pages, ecc.</p> <p>- L'alunno produce fogli di lavoro per il calcolo utilizzando Google Fogli e/o Excel, creando tabelle e schemi per la raccolta e la gestione di dati tramite gli strumenti digitali.</p> <p>- L'alunno sfrutta programmi di grafica o di supporto al disegno.</p> <p>- L'alunno elabora presentazioni digitali per le ricerche integrando testo, immagini, audio e video.</p>
Area 4 - Protezione	Applicare le tecnologie digitali con la consapevolezza dei principali rischi per la salute e delle comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Aderire alle principali regole di tutela della privacy negli ambienti digitali e avere la capacità di proteggere sé stessi e gli altri dai potenziali pericoli del cyberspazio. Essere consapevole dell'impatto ambientale derivante dall'utilizzo delle tecnologie digitali.	<p>- L'alunno comprende i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali, quali radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.</p> <p>- L'alunno è in grado di tutelare i propri dati mediante l'impiego di password sicure.</p> <p>- L'alunno identifica l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>
Area 5 - Risolvere problemi	Sfruttare strumenti e tecnologie digitali per sviluppare soluzioni volte a potenziare il processo di apprendimento. Collaborare individualmente o in gruppo in un processo logico-creativo per affrontare e	<p>- L'alunno utilizza materiali e programmi digitali per migliorare l'apprendimento.</p> <p>- L'alunno sviluppa il pensiero logico e algoritmico, integrando l'apprendimento del coding.</p>

	risolvere problemi in ambienti digitali.	
<b>CONTENUTI</b>	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento; i dispositivi informatici di input e output; il sistema operativo e vari software applicativi; procedure per la creazione di testi, ipertesti, presentazioni e fogli di calcolo; modalità di utilizzo delle reti informatiche per ottenere dati, condurre ricerche e comunicare; applicazioni e software per la programmazione di base; caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni; procedure per un utilizzo sicuro e legale delle reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, socialnetwork, diritto d'autore...); fonti di rischio online e relative misure di sicurezza; cybersecurity; netiquette; primo approccio al metaverso ed alla strumentazione vr, coding; utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education.	

## LIVELLI DI PADRONANZA

All'interno del documento DigComp 2.2 vengono presentati otto livelli di padronanza per ogni area proposta.

Gli otto livelli nell'IC Altopascio sono distinti in quattro macro-livelli:

1. Iniziale
2. Base
3. Intermedio
4. Avanzato

<b>LIVELLI DI PADRONANZA</b>				
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<b>Descrittore</b>	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) con la guida dell'insegnante.	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) con il supporto dell'insegnante o dei compagni.	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) in autonomia.	L'alunno padroneggia il traguardo (competenza specifica) in autonomia con l'apporto di contributi personali.