

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO



LE COMPETENZE

La competenza digitale rappresenta una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Definita per la prima volta a livello Europeo nel 2006 ed aggiornata nel 2018:

“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.”

(Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning – Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT).

L'ITES Olivetti di Lecce, avendo come riferimento il Digital Competence Framework for Citizens - quadro delle competenze digitali per i cittadini, noto anche come DigComp, ha scelto di utilizzarle per articolare un curriculum verticale del livello di competenze attese in uscita per anno o biennio/triennio scolastico e anche per indirizzo di studio

Il Digital Competence Framework for Citizens fornisce un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali. Per le comunità educanti europee il quadro rappresenta uno strumento di riferimento utile per valutare e quindi migliorare le competenze digitali degli studenti.

In DigComp “la Competenza” è espressa in termini di

CONOSCENZE risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un campo di lavoro o di studio.

→ Nel DigComp 2.2, gli esempi di conoscenze seguono la formulazione: *È consapevole di..., Sa di..., Capisce che..., ecc.*

ABILITÀ, capacità di applicare le conoscenze e di utilizzare il know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche (in inglese EQF), le abilità sono descritte come cognitive (quando implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (quando implicano la destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e utensili).

→ Nel DigComp 2.2, gli esempi di abilità seguono la formulazione: *Sa fare..., È in grado di fare..., Cerca..., ecc.*

ATTITUDINI Le attitudini sono concepite come fattori motivanti della prestazione, la base per una prestazione costante e competente. Comprendono valori, aspirazioni e priorità → In DigComp 2.2, gli esempi di attitudini seguono la formulazione: *Aperto a..., Curioso di..., Pesa i benefici e i rischi ..., ecc.*

LE 5 AREE DI COMPETENZA DEL DIGCOMP 2.2



Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali.

Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

CLASSI PRIME/SECONDE – Tutti gli indirizzi

COMPETENZA	Livello in uscita	Discipline coinvolte	Contesti d'uso	VERIFICA
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	BASE Livello 1/2	Trasversale	Ricerca ai fini didattici per compiti individuali o di gruppo	Compito di ricerca con indicazione della strategia utilizzata
1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	BASE Livello 1/2	Trasversale	Citazione della fonte e della sua attendibilità	Compito di stima della attendibilità di una fonte
1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	BASE Livello 1/2	Informatica	Organizzare il proprio device	In situazione
2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	INTERMEDIO Livello 3	Trasversale	Lavoro di gruppo	Descrizione dei canali utilizzati
2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	INTERMEDIO Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	INTERMEDIO Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	INTERMEDIO Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
2.5 NETIQUETTE	BASE Livello 1/2	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata
2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	BASE Livello 1/2	Educazione civica		
3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	BASE Livello 1/2	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	BASE Livello 1/2	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.3 COPYRIGHT E LICENZE	BASE Livello 1/2	Informatica	Attività disciplinari	Verifica Strutturata
3.4 PROGRAMMAZIONE	BASE Livello 2	Informatica/ matematica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	BASE Livello 1/2	Informatica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	BASE Livello 1/2	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	BASE Livello 1/2	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	INTERMEDIO Livello 3	Ed civica Geografia	Moduli di educazione ambientale	Verifiche strutturate
5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	BASE Livello 1/2	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE	BASE Livello 1/2	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	BASE Livello 1/2	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI	BASE Livello 1/2	Trasversale	qualsiasi attività didattica	

CLASSI TERZE/QUARTE INDIRIZZO SIA

COMPETENZA	Livello in uscita	Discipline coinvolte	Contesti d'uso	VERIFICA
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	Ricerca ai fini didattici per compiti individuali o di gruppo	Compito di ricerca con indicazione della strategia utilizzata
1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	Citazione della fonte e della sua attendibilità	Compito di stima della attendibilità di una fonte
1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Informatica	Organizzare il proprio device	Individuare gli applicativi adatti per una specifica esigenza di archiviazione
2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	Intermedio Livello 4	Trasversale	Lavoro di gruppo	In situazione
2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	In situazione
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	In situazione
2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	In situazione
2.5 NETIQUETTE	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	In situazione
2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	Intermedio Livello 3	Educazione civica		
3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.3 COPYRIGHT E LICENZE	Intermedio Livello 3	Informatica	Attività disciplinari	In situazione
3.4 PROGRAMMAZIONE	intermedio Livello 3	Informatica/ matematica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	Intermedio Livello 3	Informatica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	INTERMEDIO Livello 4	Educazione civica	Moduli su cittadinanza	Verifiche strutturate
5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	

CLASSI QUINTE INDIRIZZO SIA

COMPETENZA	Livello in uscita	Discipline coinvolte	Contesti d'uso	VERIFICA
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	Ricerca ai fini didattici per compiti individuali o di gruppo	Compito di ricerca con indicazione della strategia utilizzata
1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	Citazione della fonte e della sua attendibilità	Compito di stima della attendibilità di una fonte
1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 4	Informatica	Organizzare il proprio device	Individuare gli applicativi adatti per una specifica esigenza di archiviazione
2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	Intermedio Livello 4	Trasversale	Lavoro di gruppo	In situazione
2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	In situazione
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	In situazione
2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	In situazione
2.5 NETIQUETTE	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	In situazione
2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	Intermedio Livello 3	Educazione civica		
3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.3 COPYRIGHT E LICENZE	Intermedio Livello 3	Informatica	Attività disciplinari	In situazione
3.4 PROGRAMMAZIONE	Intermedio Livello 4	Informatica/ matematica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	Intermedio Livello 4	Informatica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	INTERMEDIO Livello 4	Educazione civica	Moduli su cittadinanza	Verifiche strutturate
5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	

TRIENNIO INDIRIZZI AFM – RIM – TUR

COMPETENZA	Livello in uscita	Discipline coinvolte	Contesti d'uso	VERIFICA
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	Ricerca ai fini didattici per compiti individuali o di gruppo	Compito di ricerca con indicazione della strategia utilizzata
1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	Citazione della fonte e della sua attendibilità	Compito di stima della attendibilità di una fonte
1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Informatica	Organizzare il proprio device	Individuare gli applicativi adatti per una specifica esigenza di archiviazione
2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	Intermedio Livello 4	Trasversale	Lavoro di gruppo	In situazione
2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	In situazione
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	In situazione
2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 4	Trasversale	qualsiasi attività didattica	In situazione
2.5 NETIQUETTE	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	In situazione
2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	Intermedio Livello 3	Educazione civica		
3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	Produzione
3.3 COPYRIGHT E LICENZE	Intermedio Livello 1/2	Informatica	Attività disciplinari	In situazione
3.4 PROGRAMMAZIONE	Base Livello 2	Informatica/ matematica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	Intermedio Livello 3	Informatica	Attività disciplinari	Verifiche strutturate
4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	Intermedio Livello 3	Educazione civica	Moduli su cittadinanza economica e sicurezza	Prova strutturata Elencare e descrivere gli strumenti noti e utilizzati
4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	INTERMEDIO Livello 4	Educazione civica/ Geografia	Moduli su cittadinanza	Verifiche strutturate
5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	
5.4 INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI	Intermedio Livello 3	Trasversale	qualsiasi attività didattica	