



ISTITUTO COMPrensIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

1. [PREMESSA](#)
2. [RIFERIMENTI NORMATIVI](#)
3. [PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE \(PNSD\)](#)
4. [OBIETTIVI](#)
5. [I PROTAGONISTI DEL CURRICOLO DIGITALE](#)
6. [COMPETENZE DIGITALI SECONDO IL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp \(QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI\).](#)



ISTITUTO COMPENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it

FUTURA

COESIONE
ITALIA 21-27
SCUOLA E
COMPETENZE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
INNOVAZIONE E FORMAZIONE



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

1. PREMESSA

I cambiamenti sociali degli ultimi decenni, inevitabilmente, si verificano e ripercuotono anche nelle Istituzioni scolastiche che non possono prescindere l'impatto dell'ampia diffusione dei dispositivi digitali e, più in generale, delle nuove tecnologie. I programmi scolastici e le modalità d'insegnamento si sono inevitabilmente dovuti adattare a tale realtà. La scuola è divenuta pertanto luogo ove si trasmette l'educazione digitale volta a rendere gli studenti protagonisti attivi di un processo di maturazione, autonomia e coscienza nei confronti delle risorse e dei pericoli insiti nella rete.

La competenza digitale è divenuta elemento basilare nella progettazione delle occasioni formative e di apprendimento al fine di rendere l'alunno un "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale,

nazionale e globale”. Infatti, *“la competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico” (“Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l’apprendimento permanente”, C189/9, p.9).*

La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea una competenza chiave in quanto in essa si ritrovano abilità e conoscenze riscontrabili in tutte le discipline del sapere. Essere “competenti digitali” significa padroneggiare le capacità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia



ISTITUTO COMPENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it

FUTURA

COESIONE
ITALIA 21-27
SCUOLA E
COMPETENZE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
INNOVAZIONE E FORMAZIONE



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Il CURRICULUM DIGITALE si delinea quale documento e strumento contenente l'insieme delle indicazioni volte al raggiungimento della competenza digitale e della cittadinanza digitale.



ISTITUTO COMPENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it

FUTURA

COESIONE
ITALIA 21-27
SCUOLA E
COMPETENZE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
INNOVAZIONE E FORMAZIONE



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

- a. D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 ([Indicazioni Nazionali](#)).
- b. Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio [Competenze Chiave](#).
- c. [DigComp 2.2](#) Digital Competence Framework for Citizens
- d. A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe ([Competenze Digitali in Europa](#)).
- e. [D.M. 107/2015](#) “La Buona Scuola”.
- f. [Piano Nazionale Scuola Digitale - PNSD](#).
- e. [European Education Area -Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio MAGGIO 2018](#) .



ISTITUTO COMPENSIVO **CAROLINA PICCHIO**

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
https://www.icviasidoli.it/ e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it

FUTURA

COESIONE
ITALIA 21-27
SCUOLA E
COMPETENZE

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
INNOVAZIONE E FORMAZIONE



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

3. PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD)

Come riportato nel sito del MIUR, alla pagina della Scuola Digitale, “Il Piano Nazionale Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale”.

Il PNSD è un documento d'indirizzo del MIUR con valenza pluriennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione, con azioni già finanziate che saranno prese in carico dalle singole Direzioni del Ministero per l'attuazione; contribuisce a “catalizzare” l'impiego di più fonti di risorse a favore dell'innovazione digitale, a partire

Il Piano si articola in 4 passaggi: strumenti, competenze e contenuti, formazione, accompagnamento. Le azioni previste sono organizzate in 9 ambiti di lavoro: accesso, spazi e ambienti per l'apprendimento, identità digitale, amministrazione digitale, competenze degli studenti, imprenditorialità e lavoro, contenuti digitali, formazione del personale e accompagnamento.

Gli STRUMENTI sono le condizioni che abilitano le opportunità formative:

ACCESSO	Favorire l'accesso e la connessione attraverso fibra ottica, connettività e cablaggio interno delle scuole.
SPAZI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	- Aumentare la disponibilità di tecnologie a competenze abilitanti. - Creare ambienti che facilitino apprendimenti attivi e laboratoriali. - Sviluppare nuovi modelli di interazione didattica che utilizzino la tecnologia.
IDENTITÀ DIGITALE	Dare un profilo digitale a tutti gli utenti e il personale scolastico.

AMMINISTRAZIONE DIGITALE	Gestione dell'organizzazione scolastica e rafforzamento di servizi digitali innovativi sul territorio con l'utilizzo del Registro Elettronico e di Gecodoc.
COMPETENZE DEGLI STUDENTI	- Competenze Informatiche. - Competenze di Comunicazione e Collaborazione. - Competenze di Creazione di Contenuti. - Competenze di Sicurezza e Responsabilità Digitale. - Competenze di Risoluzione dei Problemi e Pensiero Critico. - Competenze di Apprendimento Autonomo e Lifelong Learning.
IMPRENDITORIALITA' E LAVORO	Secondo la definizione dell'EntreComp è definita come la "capacità di agire su opportunità e idee per creare valore per gli altri, che può essere sociale, culturale o finanziario". EntreComp riconosce la possibilità utilizzare la competenza imprenditoriale in qualsiasi contesto. Tra le abilità dell'imprenditorialità vi sono: Problem solving e pensiero critico, lavoro di squadra, capacità comunicative e flessibilità.
CONTENUTI DIGITALI	Tutto ciò che può essere trovato e creato mediante i dispositivi digitali.
FORMAZIONE DEL PERSONALE E ACCOMPAGNAMENTO	Percorsi di formazione da parte dell'Animatore Digitale, del Team Innovazione, del personale docente, del personale della segreteria e degli studenti.

LE COMPETENZE sono gli obiettivi che l'Istituto si prefigge di raggiungere:

COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- potenziare l'alfabetizzazione informativa e digitale;
- valorizzare il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa;
- rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati;
- portare ad essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali;
- valorizzare il ruolo attivo degli studenti quali produttori, creatori, progettisti.
- costruire rapporti tra creatività digitale, impresa e mondo del lavoro; introdurre al pensiero logico e computazionale e familiarizzare con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche;

COMPETENZE DIGITALI

- sviluppo di competenze trasversali; problem solving, pensiero laterale e capacità di apprendere;
- creare le condizioni affinché le tecnologie digitali siano parte integrante della quotidianità scolastica.
- realizzazione di archivi digitali scolasti

I CONTENUTI DIGITALI sono le diverse tipologie di materiali che possono essere utilizzate:

- i. Materiali didattici digitali: libri digitali, articoli, risorse multimediali (video, audio, infografiche) e documenti interattivi che supportano l'apprendimento. Possono essere usati per esplorare concetti, fornire esercitazioni o anche stimolare la discussione in classe.
- ii. Software educativi e applicazioni: strumenti digitali progettati per migliorare l'interattività e il coinvolgimento. Ad esempio, applicazioni per la matematica, la lettura, o la programmazione che guidano gli studenti attraverso attività strutturate o offrono un'esperienza di apprendimento personalizzata.
- iii. Piattaforme di apprendimento online: portali dove gli insegnanti possono caricare materiali, assegnare compiti, e monitorare i progressi degli studenti, ad esempio Moodle, Google Classroom o altre piattaforme LMS

(Learning Management System).

- iv. Simulazioni e giochi educativi: piattaforme interattive che permettono agli studenti di esplorare concetti attraverso esperimenti virtuali o giochi didattici, adattabili ai vari livelli di apprendimento.
- v. Contenuti collaborativi e social learning: Wiki, forum, blog e altri spazi digitali dove gli studenti possono interagire tra loro, condividere idee, scrivere insieme e collaborare a progetti.
- vi. Strumenti di valutazione digitale: Software e applicazioni che permettono agli insegnanti di creare quiz, test interattivi, giochi di valutazione e tracciare i progressi degli studenti in tempo reale.



ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

FORMAZIONE DEL PERSONALE: il PNRR prevede la realizzazione di un percorso di formazione pluriennale centrato sull'innovazione didattica. L'obiettivo è quello di passare da una scuola della trasmissione a quella dell'apprendimento. In tale ottica risulta evidente la necessità di formare prima il personale docente affinché le TIC diventino base e risorsa della didattica e per trasmettere le competenze agli studenti. In tale ottica risulta fondamentale il ruolo svolto dall'azione di un Animatore Digitale e del Team Digitale dell'Istituto che hanno il compito di implementare la propria formazione e promuovere occasioni di apprendimento per i docenti e gli alunni.

4. OBIETTIVI

- favorire l'acquisizione della competenza digitale;
- migliorare l'apprendimento (imparare ad imparare);
- promuovere il senso di cittadinanza digitale (Bullismo, cyberbullismo, legalità);
- imparare a progettare (in verticale e in trasversale);
- servirsi di strumenti in maniera interattiva;
- interagire in gruppi eterogenei;
- favorire l'inclusione e l'integrazione utilizzando le TIC; promuovere il senso di cittadinanza digitale

5. I PROTAGONISTI DEL CURRICOLO DIGITALE

LA SCUOLA	IL DOCENTE	LO STUDENTE
• Garantisce la presenza di attrezzature tecnologiche aggiornate; • Fornisce i vari plessi di connessione a banda larga; • Offre e garantisce opportunità di formazione e aggiornamento per i docenti; • Nomina un responsabile esperto per la risoluzione di eventuali problematiche tecniche.	• progetta percorsi che prevedono la condivisione di risorse sui siti predisposti; • utilizza abitualmente le mappe mentali e cognitive in classe; • utilizza regolarmente il registro elettronico; • utilizza strategie didattiche digitali. • prevede l'utilizzo dei vari digital device ma accetta il lavoro anche in formato cartaceo. • Frequenta corsi di aggiornamento.	• segue i percorsi virtuali; • utilizza i tools proposti dall'insegnante; • utilizza la tecnologia richiesta; • esegue i compiti in formato digitale quando richiesto; • collabora con i pari; • ove possibile crea percorsi didattici digitali.

6.COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp

Le competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DigComp (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali) sono:

- 1- INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2- COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3- CREAZIONE DI CONTENUTI: 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 programma-



ISTITUTO COMPRENSIVO CAROLINA PICCHIO

via Sidoli 10 – 10135 Torino tel. 011.011.66130
<https://www.icviasidoli.it/> e-mail: toic88200x@istruzione.it
pec: toic88200x@pec.istruzione.it



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

re; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

4-SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5-PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali.

La COMPETENZA DIGITALE viene infine declinata nelle sue 3 dimensioni (Tecnologica, Cognitiva, Etica)

COMPETENZA DIGITALE	
DIMENSIONI	PAROLE CHIAVE
TECNOLOGICA Consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE – INDIVIDUARE – OPERARE – GESTIRE – PREDISPORRE ARCHIVI- UTILIZZARE LA RETE - AVER CURA DEI DISPOSITIVI TECNOLOGICI.
COGNITIVA Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico. Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni	GIOCARE – VISIONARE – COGLIERE – RICERCA- RE –INTERPRETARE- ELABORARE- PROGETTA- RE – SELEZIONARE – VALUTARE.
ETICA Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità e network	RISPETTARE – CONDIVIDERE – RACCONTARE- SUPERVISIONARE - VALUTARE I PERICOLI DEL- LA RETE