



Istituto Comprensivo di Stato  
G. MAZZINI - G. MODUGNO

Via Suppa 7, 70122 Bari - Tel. 080 521 13 67 Fax 080 575 25 37  
Cod. BAIC847001 - C.F. 93423540728  
email: baic847001@istruzione.it • pec: baic847001@pec.istruzione.it  
www.icmazzinimodugno.edu.it



Cambridge

English Qualifications

## REGOLAMENTO CLASSI DIGITALI E CURRICOLO DIGITALE

### Premessa

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a quelli di qualche decina di anni fa. Il sistema educativo, infatti, a differenza che nel passato, svolge un ruolo decisivo anche nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie e permetta ai ragazzi di superare il semplice ruolo di consumatori passivi. Considerando, inoltre, i grandi cambiamenti della società, non è, quindi, possibile rinunciare a promuovere “un’educazione digitale” che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli della rete e nella rete.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali”, sono immersi nel contesto tecnologico-informatico, padroneggiando con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare quelle capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti informatici e digitali, per un uso più accorto, strategico, degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. Tra l'altro, le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione. Non a caso, all'interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, è specificato che “[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata [...]” (pag. 72, PNSD). Nel punto 4.2 inoltre, si afferma come produrre contenuti digitali richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative. Ed anche l'approccio per discipline, scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave: la competenza digitale non è qualcosa di settoriale e specialistico bensì coinvolge tutti gli insegnati e tutti gli insegnamenti e tutti concorrono alla sua costruzione.

Pertanto, accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, significa riconoscere la competenza digitale come un elemento determinante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica nella scuola si orienta a una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché “[...] ‘la scuola digitale non è un'altra scuola’. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola”. (dal PNSD).

Lo sviluppo delle tecnologie sta trasformando il nostro modo di vivere e di lavorare. Alcuni dei mestieri che oggi conosciamo, in un prossimo futuro, spariranno, e nuovi lavori che oggi nemmeno esistono diventeranno un luogo comune. Le competenze più richieste sono la creatività, il pensiero critico, la capacità di coordinarsi con gli altri. In questa prospettiva, la scuola si trova a dover rispondere in modo adeguato alle esigenze della società, a dover mettere a punto strumenti didattici e modalità di insegnamento che integrino intelligentemente la tradizione e l'innovazione.

La nostra scuola si impegna a mediare tra le istanze espresse dai saperi tradizionali, che fanno parte del nostro patrimonio culturale, e le nuove tecnologie che, applicate alla didattica, vanno intese come strumenti facilitatori, motivazionali ed emozionali finalizzati al successo formativo.

D'altra parte, l'innovazione della scuola italiana è una priorità del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

### **SCUOLA PRIMARIA**

Nella scuola primaria l'utilizzo del metodo BYOD viene realizzato con l'uso dei dispositivi in dotazione della

scuola. L'uso del laboratorio informatico, del laboratorio "volante" (la dotazione degli iPad della scuola), delle LIM, delle Digital Board e dei dispositivi degli alunni (iPad) garantisce un graduale approccio all'uso del digitale nella didattica.

Le attività didattiche con l'uso del digitale saranno contenute entro nel limite del 20% del monte orario scolastico (10% in terza e 20% in quarta e in quinta) e si svilupperanno nel rispetto della libertà di insegnamento dei docenti. A partire dalle classi terze della primaria, attraverso percorsi dedicati a cura dell'animatore digitale, gli alunni saranno introdotti all'uso consapevole del digitale. Nelle classi quarte e quinte le attività saranno svolte in modo trasversale dai docenti delle discipline anche attraverso l'educazione civica.

### SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Nella scuola secondaria di I grado potranno essere attivate classi digitali e classi non digitali. Per entrambe le tipologie di classi non viene abbandonata la didattica tradizionale e non viene trascurata l'importanza dello sviluppo delle competenze digitali. Le attività potranno rientrare nel curriculum dell'ed. civica.

#### Classi digitali

Nelle classi digitali l'uso del digitale viene realizzato attraverso l'uso dell'iPad personale acquistato dai genitori. Le attività didattiche con l'uso del digitale saranno contenute nel limite del 70% del monte orario scolastico e si svilupperanno nel rispetto della libertà di insegnamento dei docenti.

#### Classi NON digitali

Nelle classi non digitali l'uso del digitale è contenuto entro il 30% del monte orario e viene realizzato attraverso i dispositivi digitali in dotazione della scuola.

### COMPETENZE DA SVILUPPARE

#### COMPETENZA EUROPEA CHIAVE

	COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLE COMPETENZE
4	<b>Competenza digitale</b>	Interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. 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.
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012)

		"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."
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### CONTESTO GENERALE: LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE (DigComp 2.1)

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA
--------------------	------------

1	<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2	<b>Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3	<b>Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4	<b>Sicurezza</b>	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
5	<b>Risolvere i problemi</b>	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Scuola primaria

Competenze chiave	Area di competenza (DigComp)	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
Competenze digitali Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Avere primi approcci alla identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</li> <li>▪ Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo</li> <li>▪ Avviare a individuazione delle fonti</li> <li>▪ Organizzare le informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla – utilizzo contemporaneo di più applicazioni</li> <li>▪ Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete</li> <li>▪ Utilizzo corretto e sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera</li> <li>▪ Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco</li> <li>▪ Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione</li> <li>▪ Uso di un browser</li> <li>▪ Videoscrittura</li> <li>▪ Strumenti di presentazione – Foglio di calcolo</li> <li>▪ Inserire un link</li> <li>▪ Programmazione visuale a blocchi</li> <li>▪ Coding</li> </ul>
	2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);</li> <li>▪ Avviare al pensiero computazionale.</li> <li>▪ Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali</li> <li>▪ Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche</li> </ul>	
	3. Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.</li> <li>▪ Usare Coding e pensiero computazionale.</li> <li>▪ Predisporre documentazione ed e-portfolio</li> </ul>	
	4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione</li> </ul>	

		dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	
	5. Risolvere i problemi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale</li> <li>▪ Adattare gli strumenti ai bisogni personali</li> <li>▪ Innovare e creare usando la tecnologia</li> </ul>	

Scuola secondaria di primo grado

Competenze chiave	Area di competenza (DigComp)	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
Competenze digitali  Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare  Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e</li> <li>▪ Analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo</li> <li>▪ Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news</li> <li>▪ Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale.</li> <li>▪ Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione.</li> <li>▪ Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di uncomputer, di internet e del web, dei motori di ricerca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluenttyping</li> <li>▪ Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione</li> <li>▪ Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni</li> <li>▪ Debugging di progetti</li> <li>▪ Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo</li> </ul>
	2. Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni,</li> </ul>	

		<p>rispettando il diritto d'autore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici</li> <li>Tinkering</li> <li>Elaborazione e manipolazione di immagini; creatività manuale e digitale, videomaking</li> <li>Copyright e licenze</li> <li>Progetti creativi</li> <li>Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast</li> </ul>
	3. Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.</li> <li>Usare Coding e pensiero computazionale.</li> <li>Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.</li> <li>Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)</li> <li>Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate</li> <li>Mappe concettuali e schemi creati</li> <li>Webquest e approfondimenti</li> <li>Linee del tempo</li> </ul>
	4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambienti di geolocalizzazione</li> <li>Repository, archivi online</li> <li>Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione online</li> </ul>
	5. Risolvere i problemi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi.</li> <li>Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale).</li> <li>Adattare gli strumenti ai bisogni personali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Copyright e licenze, modelli e plagio</li> <li>Social reading, book trailer, video recensione</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Innovare e creare usando la tecnologia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline</li><li>▪ Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale)</li><li>▪ Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, accessibilità, integrazione, pari opportunità.</li></ul>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------