

OGNI ANNO SI SVILUPPA UN'AREA CON TUTTE LE DISCIPLINE



Curricolo Digitale

Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio (Competenze chiave)
DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe

Legge 13 luglio 2015, n. 107 Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Quadro di Riferimento Europeo per le Competenze Digitali (DigComp):

2017 DigComp 2.1: Fornisce otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo delle competenze digitali.

2022 DigComp 2.2: Aggiorna e amplia il quadro precedente, includendo oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini, con un'attenzione particolare alle tecnologie emergenti come l'intelligenza artificiale.

La “competenza digitale” si riferisce all’uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali, con l’obiettivo di favorire una partecipazione attiva nella società. A fornire una definizione comune interviene il **Digital Competence Framework for Citizen (DigComp)**, ovvero il quadro di riferimento, che racchiude esempi di **conoscenze, abilità e attitudini** che permettono ai cittadini di interagire con le tecnologie digitali emergenti. Questa descrizione comprende anche le competenze ICT di base (Information and Communication Technologies) e l’uso dei dispositivi per cercare, condividere e valutare le informazioni.

Il **curricolo digitale** si configura, come un percorso che nel primo biennio fornisce un corretto utilizzo degli strumenti digitali e nel secondo biennio e quinto anno arricchisce la formazione artistica tradizionale con strumenti innovativi, favorendo una didattica laboratoriale, interdisciplinare e orientata al futuro.

Il curricolo del **Liceo Artistico** integra le competenze digitali nella formazione degli studenti, affinché possano affrontare le sfide del mondo contemporaneo in modo critico e creativo. Seguendo le linee guida del quadro di riferimento europeo **DigComp 2.2**, il **curricolo digitale** proposto sviluppa un approccio trasversale, che coniuga le tradizionali competenze artistiche con le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.

L’obiettivo è fornire gradualmente agli studenti strumenti concreti per l’utilizzo della tecnologia, la progettazione e la produzione artistica digitale, incentivando l’uso consapevole di software di grafica, modellazione 3D, realtà aumentata, intelligenza artificiale applicata all’arte e gestione di piattaforme online. Oltre alla dimensione tecnica, il curricolo mira a promuovere la **cittadinanza digitale**, la **sicurezza informatica** e l’**etica dell’uso delle tecnologie**, preparando gli studenti a un futuro professionale in cui creatività e innovazione si incontrano.

Attraverso un percorso strutturato in **competenze chiave**, il curricolo si articola in cinque aree principali, secondo **DigComp 2.2**:

1. **Alfabetizzazione su informazioni e dati** – Ricerca, gestione e valutazione delle informazioni digitali nel campo artistico.
2. **Comunicazione e collaborazione** – Condivisione e creazione di contenuti attraverso strumenti digitali e piattaforme multimediali.
3. **Creazione di contenuti digitali** – Sviluppo di elaborati grafici, audiovisivi e interattivi con software specializzati.
4. **Sicurezza** – Protezione dei dati personali, benessere digitale e rispetto delle normative sul copyright.
5. **Risoluzione di problemi** – Pensiero critico e capacità di utilizzare la tecnologia per trovare soluzioni creative.

AREE DI COMPETENZA SVILUPPATE PER ANNI

Il curriculum è articolato in **cinque aree di competenza digitale**, in linea con i riferimenti europei (DigComp), e viene sviluppato in **progressione verticale**: ogni anno scolastico prevede un focus su una delle cinque aree, che viene esplorata, approfondita e declinata da tutte le discipline, secondo le loro specificità e potenzialità espressive.

1. **INFORMAZIONE (CLASSI PRIME)**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE (CLASSI SECONDE)**: 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 (CLASSI TERZE)**: 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.
4. **SICUREZZA (CLASSI QUARTE)**: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING (CLASSI QUINTE)**: identificare i 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.

Tutte le discipline sono coinvolte:

Italiano, Storia, Geografia, Storia dell'arte, Inglese, Matematica, Fisica, Scienze, Chimica, Filosofia, Laboratorio artistico, Progettazione d'indirizzo, Laboratorio d'indirizzo, Scienze motorie, Religione.

PRIMO ANNO

AREA 1 : ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Discipline	Competenza	Contenuti	Attività proposte
ITALIANO INGLESE MATEMATICA DISCIPLINE PITTORICHE – PLASTICHE E GEOMETRICHE	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali di informazione	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Valutazione di siti internet • Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Reperimento immagini • Webquest strutturati • Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice) • Analisi delle fake news: riconoscere e distinguere le informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news).
SCIENZE SCIENZE MOTORIE RELIGIONE	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali.
STORIA DELL'ARTE LAB ARTISTICO	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Creare un archivio digitale dei propri elaborati (disegni, dipinti, progetti grafici, fotografie, video).

SECONDO ANNO

AREA 2 : COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Discipline	Competenza	Contenuti	Attività proposte
ITALIANO MATEMATICA STORIA DELL'ARTE	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni; comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale; selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti digitali; essere in grado di adoperare differenti formati comunicativi; adattare le modalità e la strategia di comunicazione a specifici destinatari.	<ul style="list-style-type: none"> • Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più • mani (scrittura collaborativa) • Pubblicazione contenuti in wiki • Documentazione in rete • Uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni (Drive di Google, Teams, • Verifica tramite test a risposta multipla, vero/falso, ecc. (p.e. Google moduli, Forms di Teams
RELIGIONE	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	Condividere con altri localizzazione e contenuto delle informazioni reperite; essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; agire come mediatori, essere proattivi nella distribuzione di notizie, contenuti e risorse; saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute.	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi, forum e comunità di pratiche • Scambio di notizie, documenti, ecc.
DISCIPLINE PITTORICHE – PLASTICHE E GEOMETRICHE	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale • Realizzare una campagna su un tema civico (diritti umani, ambiente, inclusione, legalità) usando strumenti digitali. • Progettare opere digitali che denunciano o riflettono su problemi

			sociali (es. cyberbullismo, discriminazione, cambiamento climatico).
SCIENZE LAB ARTISTICO	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare una mostra virtuale collettiva • Creare un manifesto su temi assegnati
INGLESE	2.5 Netiquette	Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/ virtuale; essere consapevoli degli aspetti connessi alla diversità culturale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo); sviluppare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati.	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione guidata in classe. • Imparare il vocabolario specifico legato alla comunicazione digitale e alla netiquette in inglese. • Produrre contenuti scritti e visivi in lingua inglese per promuovere un uso rispettoso e consapevole della comunicazione online. • Riflettere sul rispetto delle regole e degli altri nello sport e nel mondo digitale. • Collegare il concetto di fair play sportivo con la netiquette online.
SCIENZE MOTORIE	2.6 Gestire l'identità digitale	Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto produce nell'utilizzo di account ed applicazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire una propria identità digitale. • Descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online

TERZO ANNO

AREA 3 : CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Discipline coinvolte	Competenza	Contenuti	
<p>INGLESE FILOSOFIA FISICA SCIENZE/CHIMICA RELIGIONE</p> <p>DISCIPLINE PROGETTUALI E LABORATORIO</p>	3.1Sviluppare contenuti digitali	Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (p.e. PowerPoint, Slides di Google, Prezi, Powtoon, Google documenti, Keynote) ● Storie multimediali ● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) ● Storytelling ● Oggetti didattici multimediali ● Filmati ● Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte ● EBook ● Podcast ● Booktrailer ● Infografiche ● Manifesti parlanti ● Podcast ● Documentari ● Giornalini on line ● Filmati ● Archivi in cloud ● Documentazione dei progetti ● Presentazioni ● Ebook
<p>STORIA DELL'ARTE</p>	3.2Integrare e rielaborare contenuti digitali	Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti.	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare prodotti digitali ben definiti: mappe ● concettuali digitali, timeline, infografiche. ● Preparare una presentazione digitale animata su

			<ul style="list-style-type: none"> • un determinato argomento. • Utilizzare sistemi di geolocalizzazione (Google Maps, Google Earth). • Utilizzare software per la creazione di video, con • inserimento di audio dal web, dal vivo, etc... 	
ITALIANO STORIA	E	3.3 Copyright e licenze	<p>Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti.</p> <p>Copyright e "copyleft" – introduzione al diritto d'autore</p> <ul style="list-style-type: none"> • licenze e diritti di utilizzo, citazione, omaggio, plagio, citare le fonti (credits) • libertà di stampa, contenuti educativi aperti 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un mini progetto artistico digitale (poster, video, collage, ecc.) utilizzando solo materiali con licenza libera.
		3.4 Programmazione		

QUARTO ANNO

AREA 4 : SICUREZZA

Discipline coinvolte	Competenza	Contenuti	
ITALIANO STORIA E	4.1 Proteggere i dispositivi	Proteggere i propri strumenti ed essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce; conoscere le misure di protezione e sicurezza.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi • Creare password forti per l'accesso alle piattaforme digitali della scuola. • Effettuare il logout e verificare la disconnessione di un account utente • risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat
INGLESE STORIA DELL'ARTE DISCIPLINE PROGETTUALI LABORATORIO E	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Comprendere i termini di servizio comuni; proteggere in modo attivo i dati personali; rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale • Gestire le impostazioni di privacy nei documenti condivisi. • Eseguire il download sicuro dei file.
FISICA SCIENZE MOTORIE RELIGIONE	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni per se stessi e per gli altri per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico durante le attività didattiche. • Realizzare un prodotto visivo digitale a tema salute e benessere
FILOSOFIA	4.4 Proteggere l'ambiente	Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Uomo, natura e responsabilità • Etica ambientale

QUINTO ANNO

AREA 5 : RISOLVERE PROBLEMI

Discipline coinvolte	Competenza	Contenuti	
DISCIPLINE PROGETTUALI E LABORATORIO	5.1 Risolvere problemi tecnici	Identificare possibili problemi e risolverli (dalla risoluzione di problemi semplici a problemi più complessi) con l'aiuto di strumenti digitali.	Utilizzare le esperienze pregresse per risolvere i problemi che si incontrano nell'uso delle tecnologie digitali
INGLESE	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze; individuare possibili soluzioni per soddisfare i bisogni individuati; adattare gli strumenti ai bisogni personali; valutare criticamente le soluzioni possibili e gli strumenti digitali.	
ITALIANO E STORIA STORIA DELL'ARTE RELIGIONE	5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali	Innovare con la tecnologia; partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali; esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie; produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con il supporto di strumenti digitali.	Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud
FILOSOFIA MATEMATICA	5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento.	