



ISTITUTO COMPRENSIVO G. LA PIRA – D. GENTILUOMO MESSINA
Via Gerobino Pilli - Camaro - Messina tel. 090/673223
C.F. 97093530836 - e -mail: meic864003@istruzione.it
Sito web: www.iclapiragentiluomo.edu.it Pec: meic864003@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE DIGITALI

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnanti sono coinvolti nella sua costruzione.

"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet"

(Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

FINALITÀ DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE):

EDUCARE AI E CON I MEDIA

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

Le competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP

(Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):

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 programmare; 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 attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

INFANZIA				
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE /ABILITA
<p>Competenze digitali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>❖ Saper utilizzare in modo guidato il computer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il mouse in modo corretto (cliccare, trascinare...) ▪ Utilizzo della tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer e i suoi usi. • Mouse. • Tastiera • riconosce e denomina un computer; • riconosce e denomina le parti principali di un computer: tastiera, mouse, monitor; • riconosce e denomina una stampante; • riconosce e denomina una LIM; • riconosce e denomina un tablet; • riconosce e denomina un videoproiettore;
	<p>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.</p>	<p>❖ Partecipa alla didattica a distanza con l'aiuto di un adulto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la piattaforma Classroom come strumento necessario per entrare in contatto con le insegnanti i suoi compagni in caso di sospensione della didattica in presenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Piattaforma classroom • Interagire in ambiente digitale (piattaforma Classroom) con la presenza di un adulto
	<p>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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<p>❖ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fare un disegno con i più semplici e comuni applicativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e discrimina immagini e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...). • Usa i programmi più comuni per disegnare
	<p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>			
	<p>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 attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<p>❖ Saper utilizzare la tecnologia per la risoluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di robotica educativa: Bee Bot • Riconoscere e denominare dei giochi e degli esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che svolge al computer, con il tablet o Lim

PRIMARIA (I-II ANNO)

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza Multilinguistica</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Competenze digitali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>1.INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sa utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche ▪ Accendere e spegnere il computer ▪ Utilizzare in modo corretto il mouse (cliccare, trascinare...) ▪ Utilizzare la tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti principali di un computer e le sue funzioni; • la funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego in determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, macchina fotografica digitale...); • le principali funzioni dei tasti della tastiera • le funzioni dei tasti del mouse 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare le funzioni dei principali tasti di una tastiera e del mouse, per sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale • Conoscere e spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e di alcuni strumenti tecnologici ad uso didattico;
	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Partecipa alla didattica a distanza con l'aiuto di un adulto ❖ Prende consapevolezza del web come risorsa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la piattaforma Classroom come strumento necessario per entrare in contatto con le insegnanti i suoi compagni in caso di sospensione della didattica in presenza. ▪ Effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, con la guida di una figura adulta di riferimento 	<ul style="list-style-type: none"> • La Piattaforma Class-room • IL web e i suoi rischi . 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire in ambiente digitale (piattaforma Classroom) con la presenza di un adulto • Consultare la rete per semplici ricerche(Con l'aiuto di un adulto)
	<p>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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sa utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprire e chiudere un programma/ Applicazione WORD PROCESSOR Aprire un nuovo documento ▪ Digitare e formattare un testo ▪ Salvare il documento ▪ DISEGNO ▪ Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, Tux Paint...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali icone associate ad un programma ; • usare correttamente i comandi per avviare e terminare tali programmi
	<p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>				
	<p>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 attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sa utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico: - Coding unplugged - Robotica educativa: Bee Bot 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di software e applicativi per attività di giochi didattici, di coding e robotica 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le funzioni di base dei software e applicativi per svolgere determinate attività ed acquisire informazioni;

PRIMARIA (III-IV ANNO)

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza Multilinguistica</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Competenze digitali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>❖ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. ▪ Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. ▪ Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. ▪ Utilizza strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • il sistema operativo utilizzato e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali, anche Open source; • Le procedura per scaricare (download),per salvare e stampare un documento 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare il sistema operativo installato e i software applicativi, anche Open source; • Conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento;
	<p>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.</p>	<p>❖ Comunicare in ambienti digitali e condividere, attraverso strumenti on line ,risorse adeguate al contesto operativo .</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per comunicare elaborare dati, condividere risorse in diversi contesti. ▪ Riconoscere la piattaforma Classroom come strumento necessario per comunicare con le insegnanti e i compagni in caso di sospensione della didattica in presenza. ▪ Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Piattaforma Class room • Gli strumenti on-line 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare in ambiente digitale condividendo risorse e documenti in diverse situazioni e contesti operativi; • Adottare comportamenti corretti • Usare in modo corretto il Web
	<p>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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<p>❖ Saper utilizzare le principali funzioni della LIM e Device per la realizzazione di prodotti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo della videoscrittura: ▪ Saper scrivere e formattare testi ▪ Utilizzare degli strumenti di disegno ▪ Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. ▪ Utilizzare gli strumenti del programma Smart 	<ul style="list-style-type: none"> • Le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, fogli di calcolo; 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi anche legati agli apprendimenti disciplinari di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo;
	<p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>❖ Acquisire il concetto di protezione dei dati personali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper impostare una password per proteggere i documenti prodotti 	<ul style="list-style-type: none"> • Le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche; • I sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati; 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le potenzialità della rete Internet per l'informazione, la ricerca e la comunicazione e i rischi derivanti da un suo non corretto utilizzo; • Conoscere i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi (psicofisici e illegali) ad essi collegati;

	<p>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 attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi ❖ Saper utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico ▪ Attività di coding unplugged ▪ Attività di robotica educativa: Lego We Do 2.0 app. 	<ul style="list-style-type: none"> • La funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il coding per organizzare percorsi attività sempre più complessi.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PRIMARIA (V ANNO)

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza Multilinguistica</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Competenze digitali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi ▪ Saper trasferire dati dalle periferiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...) ❖ Saper navigare la rete per ricavare informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accedere alla rete web e ricercare informazioni consultando repertori, siti didattici, dizionari online ▪ Saper ricevere e inviare una mail (ad esempio facendo mail di classe o usando YOP mail) 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e condividere materiali digitali per l'apprendimento
	<p>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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo di programmi di videoscrittura ▪ Saper scrivere e formattare testi ▪ Saper inserire immagini, tabelle e oggetti ▪ Saper stampare ▪ Utilizzare il foglio di calcolo ▪ Saper tabulare dati ▪ Saper costruire diagrammi ▪ Utilizzo delle mappe ▪ Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 (es. Libre Office Impress o Padlet o strumento Presentazione di Google) 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni di apprendimento utilizzando i programmi e modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo;

	<p>3. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper navigare la rete per ricavare informazioni in modo sicuro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accedere alla rete web e ricercare Informazioni, impostando filtri per la ricerca rigorosa e strumenti di blocco di annunci e pubblicità 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche
	<p>4. 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 attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi ❖ Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo di software e ▪ Attività di robotica educativa: Lego We Do ▪ Utilizzo di software offline e online per attività di coding (code.org; scratch) 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicativi offline e online per attività di gioco didattico • Attività di coding unplugged 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi.

SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Competenza Multilinguistica</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Competenze digitali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>1.INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper gestire le principali periferiche (macchina) ❖ Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e digitale, pen drive, scanner...) ❖ Saper riconoscere le varie tipologie di estensione dei file 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare cartelle, gestire file ▪ Saper trasferire dati dalle periferiche ▪ Consultazione quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse per l'apprendimento delle lingue straniere ▪ Strumenti di presentazione 2.0 (Biteable, Prezi) ▪ Mappe concettuali (Mindomo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento • I dispositivi informatici di input e output • Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore ❖ Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione (Cloud) via web per condividere e scambiare informazioni e contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricercare informazioni e selezionare ▪ Saper rielaborare le informazioni reperite in diverse forme espressive (grafiche, audio, video, presentazioni...), rispettando le principali convenzioni del diritto d'autore e della licenza Creative Commons ▪ Utilizzo della piattaforma Google Classroom 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • utilizzare materiali digitali per l'apprendimento; • Utilizzare in modo corretto la Piattaforma Classroom
	<p>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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saper utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) più comuni per archiviare, organizzare, elaborare e presentare dati, informazioni e idee ❖ Saper utilizzare con dimestichezza le funzioni della LIM per la realizzare di prodotti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo di programmi per la videoscrittura ▪ Saper scrivere e formattare testi ▪ Saper inserire immagini, tabelle e oggetti ▪ Saper stampare ▪ Utilizzare il foglio di calcolo: ▪ Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici ▪ Saper utilizzare formule ▪ Saper creare un database 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento • Produrre Artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo;

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzo delle mappe ▪ Saper costruire mappe con software e/o applicativi 2.0 ▪ Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 ▪ Utilizzare di software dedicati ▪ Costruire video con applicativi dedicati ▪ Utilizzo degli strumenti del programma LIM (Smart Notebook...) 		
	<p>5.SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile</p>	<p>❖ Saper utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia nel rispetto della riservatezza e integrità della propria immagine e dati personali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo critico e consapevole la rete (opportunità e pericoli) • Promuovere attività collaborative e/o di studio in rete • Incontri informativi con la polizia postale e delle telecomunicazioni; 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza • Procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password); 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche • saper gestire i propri account in funzione della sicurezza e della privacy
	<p>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 attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<p>❖ Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) e costruire dei prodotti</p>	<p>❖ Utilizzare software offline e online per attività di coding con realizzazione di giochi Robotica educativa (Lego We DO e Lego Mindstorms)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • i programmi per il coding e la robotica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare programmi applicativi secondo lo scopo o necessità

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Infanzia e Primaria (Classi I-II)

Livelli di apprendimento <i>(Ordinanza N. 172 del 4/12/2020)</i>	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE 5	BASE 6	INTERMEDIO 7/8	AVANZATO 9/10
	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
AREA DI COMPETENZA				
1. INFORMAZIONE	Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno..)	Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno..) con la supervisione dell'insegnante	Utilizza in autonomia gli applicativi più comuni (disegno..)	Utilizza in autonomia e con creatività gli applicativi più comuni (disegno..)
2. COMUNICAZIONE	Prendere, in modo guidato, consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali	Prendere consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con la supervisione dell'insegnante	Prendere in autonomia consapevolezza del web e della possibilità di comunicare in ambienti digitali (Piattaforma Classroom e altre piattaforme) con la presenza di un adulto	Riconosce e Comunica in ambienti digitali (Piattaforma Classroom e altre piattaforme) attento ai rischi legati al Web e con la presenza di un adulto
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati in modo guidato.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati i in autonomia.
4. SICUREZZA	////////////////////////////////////	//////////////////////////////////// /	////////////////////////////////////	////////////////////////////////////
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in modo guidato per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Utilizza la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi supervisionato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in modo autonomo per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi

RUBRICA DI VALUTAZIONE
Primaria (Classi III-IV-V) e Scuola Secondaria

	Primaria			
Livelli di apprendimento <i>(Ordinanza N. 172 del 4/12/2020)</i>	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE 5	BASE 6	INTERMEDIO 7/8	AVANZATO 9/10
		L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.
	Scuola secondaria			
	INIZIALE 4/5	BASE 6	INTERMEDIO 7/8	AVANZATO 9/10
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli
AREA DI COMPETENZA				
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.