



*Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca*

## Istituto Comprensivo Rosciano



**#AZIONE 15 PNSD**

**Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate**

# CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

## INTRODUZIONE

Il **Curricolo verticale delle Competenze Digitali** si configura come una delle azioni chiave nella definizione del rapporto tra la nostra offerta formativa e l'innovazione tecnologica, tra il successo formativo dei nostri studenti e il loro futuro. Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di **cittadinanza attiva e consapevole** che si fonda su due parole: **spirito critico e responsabilità**.

Il nostro Istituto, già sensibile alle istanze dettate dallo sviluppo tecnologico, attento a promuovere le competenze digitali degli alunni, con la costruzione del curricolo digitale intende consolidare e potenziare il percorso già avviato. Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, con metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare il rinnovamento delle metodologie didattiche.

L'obiettivo è quello di stimolare gli studenti a riflettere sulle profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche che il cambiamento tecnologico porta con sé, formando cittadini **partecipanti attivi e produttori** consapevoli che sappiano fare un uso costruttivo e positivo degli infiniti strumenti che ogni giorno hanno a disposizione.

Le competenze digitali di base sono le capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Centrali ad ogni attività umana, nella scuola si sono dimostrate fondamentali ed indispensabili durante il periodo della didattica a distanza imposta dall'isolamento sociale dovuto alla pandemia

Le linee di intervento definite nell'ambito delle competenze digitali di base hanno due obiettivi primari:

- realizzare la cittadinanza digitale per l'accesso e la partecipazione alla società della conoscenza, con una piena consapevolezza digitale;
- realizzare l'inclusione digitale ovvero l'uguaglianza delle opportunità nell'utilizzo della rete e per lo sviluppo di una cultura dell'innovazione e della creatività.

## STRUTTURA

Le competenze digitali sono declinate secondo i **cinque nuclei fondanti** del quadro di riferimento DIGCOMP 2.1 (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			
NUCLEI FONDANTI	AREA DI COMPETENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE STRUMENTI (TOOL)
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di contenuti digitali	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici	Internet You tube Google
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	Prendere coscienza di una nuova forma di comunicazione digitale per interagire con gli altri anche a distanza (DAD)	Riconoscere la simbologia digitale e il suo utilizzo	Meeting (Gsuite for Education) Wordwall Learning apps

<b>Creazione di contenuti digitali</b>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali</p>	Saper utilizzare in modo guidato il computer	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>Orientarsi nell'utilizzo della tastiera, una volta memorizzati i simboli</p> <p>Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o tablet e alcune loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Riconoscere ed aprire le icone più usate</p> <p>Utilizzare strumenti per il disegno digitale</p>	<p>Utilizzo del mouse o del touch (cliccare, trascinare...)</p> <p>Utilizzo della tastiera</p> <p>Paint</p> <p>Paint 3D</p> <p>Tux Paint</p> <p>Tayasui Sketches (Tablet)</p>
<b>Sicurezza</b>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy</p>	Avere cura degli strumenti digitali a disposizione	Accendere e spegnere i vari dispositivi	<p>Notebook</p> <p>Tablet</p> <p>Netiquette Base</p>

<b>Risolvere problemi</b>	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi).	Saper utilizzare la tecnologia per la risoluzione di problemi	Acquisire la lateralità. Sapersi orientare nello spazio	Ozobot, Bee-bot Lego Wee Do Coding unplugged
---------------------------	---	---	---	--

	<b>CLASSE PRIMA E SECONDA</b>			
<b>NUCLEI FONDANTI</b>	<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE STRUMENTI</b>
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di contenuti digitali	Aprire e chiudere un programma  Aprire un nuovo documento  Digitare un testo  Effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura adulta di riferimento	Applicazioni di Gsuite for education Programmi di videoscrittura Google Youtube
<b>Comunicazione e</b>	2.1 Interagire con gli altri	Prendere consapevolezza	Interagire e collaborare in	Applicazioni di Gsuite for

<b>collaborazione</b>	attraverso le tecnologie digitali Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	del web e dei suoi rischi  Produrre un testo in formato digitale	rete attraverso la guida di una figura adulta di riferimento	education Paint Wordwall
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali	Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche  Utilizzare le principali funzioni di programmi di grafica e video scrittura	Aprire e chiudere un programma  Aprire un nuovo documento  Digitare un testo  Salvare il documento  Fare un disegno con i più comuni programmi	Utilizzo del mouse o del touch (cliccare, trascinare...) Utilizzo della tastiera Paint App/programmi di videoscrittura (Google Suite for edu) Pixton
<b>Sicurezza</b>	4.1 Proteggere i dispositivi Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy	Avviare ad un uso responsabile nelle modalità e nei tempi di utilizzo delle risorse digitali	Accendere e spegnere correttamente un dispositivo  Rispettare le indicazioni di sicurezza nell'uso della strumentazione  Utilizzare risorse digitali con la supervisione dell'adulto	Pc, notebook, tablet Giochi didattici on/off line Principi base della Netiquette

<b>Risolvere problemi</b>	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi).	<p>Saper riconoscere in modo guidato le connessioni in un sistema digitale hardware e software</p> <p>Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi</p>	<p>Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche</p> <p>Utilizzare le funzioni del mouse (cliccare, trascinare...) e delle principali funzioni della tastiera</p> <p>Utilizzare applicativi online per attività di gioco didattico Riconoscere ed eseguire sequenze e semplici algoritmi</p>	<p>Giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al compute off line e on line Corsi su Programma il Futuro e su Code.org (Attività di coding unplugged) Attività di robotica educativa: Ozobot/ Bee Bot/Lego Wee Do</p>
---------------------------	---	--	--	--

	CLASSE TERZA-QUARTA			
NUCLEI FONDANTI	AREA DI COMPETENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE STRUMENTI
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	Effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura di riferimento  Identificare semplici strategie di ricerca personali  Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti, dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.  Organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Utilizzare un motore di ricerca  Leggere una pagina web  Utilizzare parole chiave  Riconoscere e selezionare fonti di vario tipo on line  Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle, mappe  Confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti documentali  Reperire immagini	Usa LIM – pc - tablet Internet Google maps, earth... Google Suite for edu (doc, present, moduli) Schede di lavoro per webquest
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Interagire attraverso diverse	Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione  Riconoscere gli strumenti	Utilizzare gli applicativi più comuni (disegno, videoscrittura, calcolo ...) Interagire e collaborare in	Google Suite for edu e le sue app Drive Chat - forum



	tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	<p>digitali appropriati per condivi-dere dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione negli ambienti digitali</p>	rete su un documento specifico	<p>Padlet</p> <p>Classe virtuale Cloud LIM</p> <p>Kahoot</p>
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali</p>	<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi e comunicare</p> <p>Individuare modalità per creare e modificare con-tenuti semplici in formati semplici</p> <p>Elencare istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>Aprire e chiudere un programma</p> <p>Aprire un nuovo documento</p> <p>Digitare e formattare un testo, inserire immagini</p> <p>Creare una cartella</p> <p>Salvare un documento in una cartella</p> <p>Codificare e decodificare immagini in pixel (pixel art) anche con oggetti tridimensionali (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.)</p>	<p>Google apps for edu (doc-presentazioni)</p> <p>Google classroom</p> <p>Mindmup</p> <p>Paint</p> <p>Disegno in pixel</p>

			Utilizzare applicativi offline e online per attività di gioco didattico	
<b>Sicurezza</b>	4.1 Proteggere i dispositivi Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy	Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri dai rischi.  Scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.  Distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Riconoscere i rischi legati all'utilizzo del web  Riflettere sui dati e le informazioni e riconoscere le fake news  Riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)  Conoscere i comportamenti adeguati nella comunicazione digitale	Il Manifesto della comunicazione non-ostile La netiquette Virus, cyberbullismo, phishing, ecc...
<b>Risolvere problemi</b>	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi).	Saper riconoscere in modo guidato le connessioni in un sistema digitale hardware e software  Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali  Scegliere semplici modalità	Conoscere il sistema hardware e le connessioni più comuni  Eseguire percorsi (coding unplugged e percorsi digitali)  Primi approcci di robotica educativa	Coding unplugged con Ozobot, Bee Bot etc (robotica educativa) Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici (Programma il Futuro , Code.org, Blockly)

		per adattare e personalizzare gli ambienti digitali.	Operare con algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione)	
--	--	--	---	--

	CLASSE QUINTA			
NUCLEI FONDANTI	AREA DI COMPETENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE STRUMENTI
<b>1.Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	Reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca in ambienti digitali Identificare strategie di ricerca personali  Recuperare, organizzare e archiviare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Creare e gestire cartelle e file  Leggere e analizzare una pagina web  Utilizzare parole chiave  Analizzare e selezionare fonti di vario tipo on line  Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle, mappe  Confrontare le informazioni	Lim – pc - tablet Internet Google maps, earth... Google Suite for edu (doc, calc, present, Moduli) Mindmup Padlet Schede di lavoro per webquest Spiral Google traduttore.

			<p>reperite in rete con altre fonti documentali</p> <p>Reperire le informazioni direttamente alla fonte</p> <p>Riconoscere l'attendibilità delle fonti</p> <p>Utilizzare la funzione screen shot per catturare informazioni.</p>	
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</p>	<p>Riconoscere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali</p>	<p>Ricevere ed inviare una mail</p> <p>Accedere a cartelle, ambienti cloud ed app per la fruizione e condivisione di contenuti</p>	<p>Google Suite for edu (doc, calc, present, Moduli)</p> <p>Classe virtuale Cloud Drive</p> <p>Chat - forum</p> <p>Kahoot</p> <p>Mindmup</p> <p>Padlet</p>
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali</p>	<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi e comunicare</p> <p>Creare e modificare contenuti vari in formati diversi</p>	<p>Salvare, trasferire e archiviare dati</p> <p>Utilizzare la videoscrittura: scrivere e formattare testi, inserire immagini e grafici</p>	<p>Google Suite for edu (doc, calc, present, Moduli)</p> <p>Paint</p> <p>Mindmup</p> <p>Padlet</p> <p>Pixton</p> <p>Zaplycode</p>

		<p>Elencare istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>Utilizzare gli strumenti di disegno</p> <p>Utilizzare il foglio di calcolo: tabulare dati</p> <p>Costruire diagrammi</p> <p>Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle, mappe</p> <p>Modificare e rielaborare informazioni reperite in rete</p> <p>Eseguire percorsi di programmazione visuale a blocchi con comandi iconici</p> <p>Utilizzare la pixel art</p> <p>Costruire storie e contenuti in ambienti digitali</p>	<p>Coding unplugged o robotica educativa: Lego, Ozobot Scratch jr</p>
<b>Sicurezza</b>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.</p>	<p>Rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni, di dati informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la</p>	<p>Accedere alla rete web e ricercare informazioni, impostando filtri di ricerca</p> <p>Riflettere sulle fonti, i dati e le informazioni e riconoscere le fake news</p>	<p>Motori di ricerca e funzioni Password</p> <p>Virus e antivirus</p> <p>Netiquette</p> <p>Il Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Generazioni Connesse</p>

	<p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy</p>	<p>privacy negli ambienti digitali</p> <p>Riconoscere i rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p>	<p>Riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Conoscere strumenti per la protezione del pc</p> <p>Impostare una password per la protezione dell'identità digitale</p> <p>Comprendere le norme e regole per una corretta comunicazione in rete</p>	
<b>Risolvere problemi</b>	<p>Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi).</p>	<p>Riconoscere ed usare le connessioni in un sistema digitale hardware e software</p> <p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</p> <p>Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</p>	<p>Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere</p> <p>Conoscere il sistema hardware e le connessioni più comuni</p> <p>Eseguire percorsi (coding unplugged e percorsi digitali)</p> <p>Operare con algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi</p>	<p>Percorsi su scacchiere (coding unplugged con comandi e carte CodyRoby) o su dispositivo</p> <p>Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici (da Programma il Futuro, Scratch, Code.org)</p>

			<p>Utilizzare le principali funzioni di una lavagna interattiva</p> <p>Operare con algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione)</p> <p>Elementi di robotica educativi</p>	
--	--	--	--	--

	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
NUCLEI FONDANTI	AREA DI COMPETENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE STRUMENTI
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	Reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca in ambienti digitali  Identificare strategie di ricerca personali  Recuperare, organizzare, archiviare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Leggere e analizzare una pagina web  Utilizzare parole chiave  Confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti documentali  Riconoscere l'attendibilità delle fonti Integrare diversi strumenti di traduzione Google traduttore, reverse context ecc. per una traduzione corretta delle fonti  Gestire ed organizzare il materiale raccolto in file e cartelle.  Utilizzare la funzione screen shot  Analizzare la struttura e i contenuti di siti web e di blog  Comprendere le istruzioni per realizzare un semplice blog o un sito web attraverso una	Lim – pc - tablet- Internet Google maps, earth... Google Suite for edu (doc, site, blog, calc, presentazioni, moduli) Mindmap, Mindomo Padlet Schede di lavoro per webquest Screencast-O-matic QR code generator Spiral



			<p>procedura guidata utilizzando “Google site” o GoogleBlog</p> <p>Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle, mappe di idee e mappe concettuali</p> <p>Sviluppare un argomento in modalità Flipped classroom coerentemente con le domande guida dell’insegnante</p> <p>Comprendere gli obiettivi di un project work e realizzare le fasi di lavoro previste dallo stesso</p>	
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.</p>	<p>Scegliere strumenti e tecnologie digitali per l’interazione e i processi collaborativi</p> <p>Distinguere le norme comportamentali e il know-how per l’utilizzo delle tecnologie digitali e l’interazione con gli ambienti digitali</p> <p>Usare tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>Ricevere ed inviare una mail</p> <p>Accedere a cartelle ed app per la fruizione e condivisione di contenuti</p> <p>Scegliere il layout di un sito in base alla sua funzione</p> <p>Realizzare un blog o un sito web</p> <p>Partecipare a challenge</p> <p>Scomporre in sequenze un video</p>	<p>Google Suite for edu (doc, calc, present,site, Moduli)</p> <p>Classe virtuale Cloud Drive</p> <p>Chat - forum</p> <p>Kahoot</p> <p>Mindmup, Mindomo, .</p> <p>Padlet</p> <p>storybird</p> <p>Quizlet</p> <p>Spiral</p>

<b>Creazione di contenuti digitali</b>	<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b> Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi e comunicare  Elencare istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema o svolgere un compito semplice.	Salvare e trasferire dati  Utilizzare la videoscrittura per scrivere e formattare testi, inserire immagini e grafici  Utilizzare gli strumenti di disegno  Utilizzare il foglio di calcolo: tabulare dati  Costruire diagrammi  Selezionare informazioni e organizzarle in schemi, tabelle, mappe  Modificare e rielaborare informazioni reperite in rete  Realizzare disegni con la tecnica del Pixel-art  Creare Brochure informative  Realizzare manifesti per pubblicizzare eventi  Realizzare presentazioni video per spiegare concetti, per promuovere iniziative di vario genere o per fornire informazioni	Lim – pc - tablet- Internet Google maps, earth... Google Suite for edu (doc,site,blog calc, present, moduli) Mindmup,Mindomo Padlet Schede di lavoro per webquest Lego Mindstorm EV3 Lego WeDo ScreencastOmatic QR code generator Spiral Filmora Go InShot Canva
--	--	---	--	---

			<p>su argomenti attuali e di utilità comune</p> <p>Realizzare un Project Work</p> <p>Pianificare la promozione di un evento sui social</p> <p>Eseguire attività di robotica</p> <p>Operare con algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi</p>	
<b>Sicurezza</b>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy</p>	<p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</p> <p>Individuare l'attendibilità delle fonti.</p> <p>Condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni.</p> <p>Riconoscere e prevenire atti di cyber-bullismo.</p>	<p>Accedere alla rete web per ricercare informazioni, impostando filtri di ricerca</p> <p>Riflettere sulle fonti, i dati e le informazioni e riconoscere le fake news</p> <p>Individuare e rispettare le principali regole di Copyright</p> <p>Conoscere la differenza tra plagio e ricerca</p> <p>Reperire informazioni direttamente dalla fonte: Agenzia Ansa, Reuters, Associated Press, DPA ecc.</p>	<p>Le password</p> <p>Virus e antivirus</p> <p>Generazioni Connesse</p> <p>Il Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Le Agenzie Stampa Internazionali</p>

			<p>Individuare strumenti e funzioni per la protezione del pc</p> <p>Impostare una password per la protezione dell'identità digitale</p> <p>Comprendere le norme e regole per una corretta comunicazione in rete</p> <p>Costruire un profilo digitale credibile e sicuro</p>	
<b>Risolvere problemi</b>	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi).	<p>Individuare semplici problemi tecnici di connessione nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</p> <p>Riconoscere ed usare le connessioni in un sistema digitale hardware e software</p> <p>Scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali</p>	<p>Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere</p> <p>Conoscere il sistema hardware e le connessioni più comuni</p> <p>Eseguire percorsi (coding unplugged e percorsi digitali)</p> <p>Operare con algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi</p> <p>Elementi di robotica educativa</p>	<p>Hardware e software</p> <p>Coding unplugged con comandi e carte o su dispositivo</p> <p>Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici (es: Programma il Futuro, Scratch, Blockly, LibreLogo)</p>

# RUBRICA DI VALUTAZIONE

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
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 per ricavare informazioni e condivide risorse in ambiente digitale protetto, guidato dall'insegnante	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse con la supervisione dell'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, elabora 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 guidato dall'insegnante	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia.

	Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.			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. Sa gestire la propria e-safety. 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.