

Cambridge English
Exam Preparation Centre

PUGLIA
FESR-FSE
2014/2020
Il futuro alla portata di tutti

REGIONE
PUGLIA



MIM – Ministero dell’Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO POLO I
Via G. Colaci, 65 – tel.- fax 0832947311 – 73043 – COPERTINO (Lecce)
C.F. 80012600757 - Cod. Mecc. LEIC867001
Codice IPA: ISTSC_LEIC867001 C. U. UF0EUK
Banca Intesa San Paolo, cod. IBAN: IT V 03069 79701 000000 46007



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



PREMESSA

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Sviluppare le competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche relazionali e induce consapevolezza. Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. In questa prospettiva, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva); pertanto si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Le competenze digitali si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e sono fondamentali per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum.

A tal fine **L'IC Polo 1 Copertino** ha progettato e realizzato, secondo una logica di curricolo verticale, un percorso che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico.

La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi, in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, è oggetto di valutazione da parte di tutti i docenti.

Riferimenti legislativi

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“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 implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

pag.14 Annali della Pubblica Istruzione

- **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.”

pag.16 Annali della Pubblica Istruzione

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1. [DigComp 2.1 - Traduzione ufficiale in lingua italiana \(icbernareggio.edu.it\)](http://icbernareggio.edu.it)

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

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.

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

Competenza digitale: *La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.*

pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno 2018

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)*

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)*

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

SCUOLA INFANZIA

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA / COMPETENZA DIGITALE PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA**

L'alunno presenta interesse per le tecnologie digitali e le utilizza per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Reperisce, interpreta, conserva informazioni e sa porsi eticamente nei loro confronti; partecipa alla vita della comunità, costruendo conoscenza in ambienti virtuali, in modo cooperativo. (Profilo delle Competenze dello Studente al termine del Primo Ciclo d'Istruzione)

BAMBINI DI 5 ANNI		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei":</p> <p>Il bambino utilizzare nuove tecnologie per giocare, svolgere attività. Acquisire informazioni con la guida dell'insegnante; mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.</p> <p>Area. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (PC, tablet, smartphone...). ● Conoscere le parti del computer e le loro funzioni. ● Accendere e spegnere il computer. ● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti (cliccare, trascinare...). ● Utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio (da utilizzare per i giochi proposti). ● Individuare sulla tastiera simboli alfabetici e numerici. ● Utilizzare la tastiera per scrivere il proprio nome, numeri e alcune semplici parole. ● Dimostrare interesse per la ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli strumenti tecnologici e le loro funzioni. ● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo. ● Le funzioni dei tasti del mouse e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. ● Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, canc, esc, tasti direzionali). ● Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati. ● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Attività di coding digitale e su carta pixel art. ● Modalità di utilizzo di software didattici.

	<p>immagini, video e documentari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Apprendere i principi base del pensiero computazionale in un'ottica trasversale. • Utilizzare lo schermo interattivo, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività ludiche. 	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. • Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). • Utilizzare la tastiera. • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). • Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word). • Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. • Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. • Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). • Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati. • Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). • Attività di "Coding" (digitale e su

	attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi).	carta pixel-art)
		<ul style="list-style-type: none">● Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.● Norme di comportamento nell'aula di informatica.● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.

CLASSE SECONDA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. ● Usare i principali comandi della tastiera. ● Aprire e chiudere un’applicazione. ● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint). ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. ● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio). ● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro). ● Consolidamento dell’utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...). ● Attività di “Coding”(digitale e su carta pixel-art). ● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti. ● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.

CLASSE TERZA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse e la tastiera. ● Aprire e chiudere un file. ● Creare una cartella personale. ● Aprire un nuovo documento ● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. ● Aprire e chiudere un’applicazione. ● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. ● Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell’uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. ● Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo corretto di mouse e tastiera. ● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti). ● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. ● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...) ● Attività di “Coding” attraverso diverse piattaforme. ● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* ● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti. ● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. ● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni.

**indispensabile la supervisione di un adulto*

CLASSE QUARTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i programmi di videoscrittura. ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word- Google Documenti). ● Usare software didattici. ● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali. ● Eseguire ricerche, on line, guidate. ● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche. ● Accedere e utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le principali parti e funzioni del computer. ● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file). ● La gestione della stampa dei documenti. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* ● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). * ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell’utilizzo della rete. ● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni ● Posta elettronica per lo scambio di messaggi. ● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

**indispensabile la supervisione di un adulto*

CLASSE QUINTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. ● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione. ● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. ● Usare software didattici. ● Saper trasferire dati dalle periferiche. ● Saper stampare. ● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali... ● Semplici pratiche di problem-solving. ● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all’uso delle reti e delle tecnologie informatiche. ● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. ● Accedere ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca di immagini e informazioni in rete. ● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. ● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. ● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.* ● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma. ● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni. ● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.). ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. ● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.

**indispensabile la supervisione di un adulto*

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe V Scuola Primaria
(Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012) pag.80

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZA DIGITALE (COMPETENZA CHIAVE N.4)

Competenze previste al termine della Scuola Primaria – CERTIFICAZIONE COMPETENZE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizza semplici presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO E LINGUE STRANIERE	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,...) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ... Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...) Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...) Mappe concettuali (CMap Tools, ...) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
STORIA - GEOGRAFIA – SCIENZE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)

MATEMATICA	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)
TECNOLOGIA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
MUSICA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ED. FISICA – RELIGIONE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:
L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Aprire un file, scrive e modifica un testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u>	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

SCUOLA SECONDARIA I grado

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
INFORMAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Salva i documenti anche su memoria rimovibile ● Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete ● Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività ● Utilizza i dizionari digitali ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi ● Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali ● Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale ● Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme ● Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)

CREAZIONE DI CONTENUTI		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<i>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.</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer ● Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...) ● Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici ● Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini ● Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici ● Conosce ed utilizza i principali software didattici ● Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Sa creare diapositive digitali multimediali ● Sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici ● Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo ● Conosce ed utilizza i principali software didattici ● Conosce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> ● Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni ● Sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (<i>storytelling</i>); ● Sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni ● Conosce ed utilizza i principali software didattici ● Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo

COMUNICAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>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.</i>	<i>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.</i>	<i>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.</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) ● Sa condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) ● Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC ● Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) ● Sa condividere documenti attraverso mail e drive. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) ● Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)

SICUREZZA		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati.,</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore) ● Usa i principali motori di ricerca ● Utilizza correttamente il proprio account (username e password) ● Conosce il significato di Cyberbullismo e riconosce i principali pericoli della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce il tema della privacy ● Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) ● Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità ● Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat ● Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) ● Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete.
PROBLEM-SOLVING		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure

<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

VALUTAZIONE

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, progetto Icaro...),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat..),
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet...).

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

- obiettivi pienamente raggiunti
- obiettivi complessivamente raggiunti
- obiettivi parzialmente raggiunti
- obiettivi non raggiunti

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite e del registro elettronico.
- Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
- Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie

