

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI (I.C. LOGRATO)

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 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.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

La competenza digitale consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

- **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.**

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.

1. **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.

1. **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.

1. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

1. **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.

SCUOLA DELL' INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, osservare, ingrandire immagini, con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">- Usare il mouse.- Visionare immagini.	<ul style="list-style-type: none">- Elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none">- Disegnare alla LIM.- Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">- LIM: il touch screen.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">- Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni.- Riconoscere lettere e forme di scrittura attraverso il computer.- Riconoscere i numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica.- Visionare immagini, opere artistiche e video.- Utilizzare in modo guidato il computer.	<ul style="list-style-type: none">- Elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.- Le icone e la tastiera (tasti direzionali).- I simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none">- Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e/o seguendo le istruzioni dell'insegnante.- Usare con la guida dell'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Semplici software didattici.- Giochi didattici e semplici elaborazioni grafiche.

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e utilizzare oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. - Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. - Conoscere le parti principali del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo. - Elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen e le icone. - Tastiera: simboli, lettere, numeri e tasti direzionali.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. - Iniziare ad utilizzare con la guida dell'insegnante programmi di videoscrittura e di grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Giochi didattici (matematici, linguistici e di logica). - Funzioni di base dei programmi di videoscrittura e di grafica.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza correttamente le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le parti principali del computer. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. - Nominare e archiviare file. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle e i file. - Semplici programmi di grafica e/o didattici.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. - Utilizzare semplici programmi di videoscrittura e di grafica. - Utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. - Familiarizzare con la piattaforma Gsuite. 	<ul style="list-style-type: none"> - "Coding". - Giochi didattici (matematici, linguistici e di logica). - Funzioni di base dei programmi di videoscrittura e di grafica. - Piattaforma Gsuite: elementi base (account e Classroom)

CLASSE QUARTA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Utilizza la tecnologia per l'apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">- Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni, i principi di sicurezza, le consegne di lavoro.- Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.- Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.- Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.- Utilizzare in modo corretto semplici materiali digitali per l'apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">- Funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.- Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici.- Software didattici.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla soluzione di problemi. Utilizza la tecnologia per comunicare efficacemente.	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini.- Produrre artefatti digitali in diversi contesti per comunicare efficacemente.- Utilizzare correttamente la posta elettronica.- Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.	<ul style="list-style-type: none">- "Coding"- I principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).- La posta elettronica: indirizzo, oggetto, corpo della mail, allegati.- La "netiquette".- Funzioni base dei programmi di presentazione.- Applicativi della piattaforma Gsuite.

CLASSE QUINTA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza con responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni, i principi di sicurezza, le consegne di lavoro.- Utilizzare programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.- Utilizzare programmi di presentazione per esporre lavori realizzati.- Utilizzare le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.- Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.- Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.- Utilizzare strumenti tecnologici per l'apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">- Funzioni di base dei programmi di videoscrittura.- Funzioni base dei programmi di presentazione.- Funzioni di base di un foglio elettronico.- Stampa dei documenti.
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla soluzione di problemi.</p> <p>Utilizza la tecnologia per comunicare efficacemente risultati di ricerche, lavori personali, testi.</p> <p>Inizia a maturare consapevolezza delle potenzialità, ma anche dei rischi della tecnologia e dei pericoli del Web.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.- Rispettare le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.- Riconoscere in contesti concreti il pericolo del Cyberbullismo, ricordare le tutele e ricorrere alle azioni possibili.	<ul style="list-style-type: none">- "Coding".- Elementi base del linguaggio di programmazione.- Collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.- Navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.- Motori di ricerca e licenze Creative Commons.- Posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.- Semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).- I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).- La piattaforma Gsuite: Classroom e Drive.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizza con responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. - Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizzare strumenti tecnologici. - Utilizzare programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Utilizzare programmi di presentazione per esporre lavori realizzati. - Utilizzare le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. - Funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - Funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. - Stampa dei documenti.
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p> <p>Utilizza la tecnologia per comunicare efficacemente risultati di ricerche, lavori personali, testi.</p> <p>Inizia a maturare consapevolezza delle potenzialità, ma anche dei rischi della tecnologia e dei pericoli del Web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Riconoscere in contesti concreti il pericolo del Cyberbullismo, ricordare le tutele e ricorrere alle azioni possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> - "Coding". - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. - Collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - Navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. - Motori di ricerca e licenze Creative Commons. - Semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). - "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). - Forme di "Cyberbullismo". - Registro elettronico della scuola. - Applicazioni di Gsuite dedicate allo studente. - Posta elettronica, upload di documenti/ file.

CLASSE SECONDA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza con responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.- Progettare e realizzare prodotti multimediali.- Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.- Utilizzare strumenti tecnologici.	<ul style="list-style-type: none">- Funzioni dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.- Funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.- Funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.- Stampa dei documenti.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Sviluppa consapevolezza delle potenzialità, ma anche dei rischi della tecnologia e dei pericoli del Web.	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.- Saper riconoscere l'attendibilità delle fonti in rete.- Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.- Riconoscere in contesti concreti il pericolo del Cyberbullismo, ricordare le tutele e ricorrere alle azioni possibili.	<ul style="list-style-type: none">- "Coding"- Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.- Collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.- Navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons.- Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).- I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).- "Cyberbullismo": strategie di contrasto.- Registro elettronico della scuola.- Applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.- Posta elettronica, upload di documenti/ file.

CLASSE TERZA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. - Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. - Progettare e realizzare prodotti multimediali. - Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizzare strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. - Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. - Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. - Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p> <p>Matura consapevolezza delle potenzialità, ma anche dei rischi della tecnologia e dei pericoli del Web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni. - Saper riconoscere l'attendibilità delle fonti in rete. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Conoscere e rispettare le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Riconoscere in contesti concreti il pericolo del Cyberbullismo, ricordare le tutele e ricorrere alle azioni possibili. - Utilizzare software offline e online per attività di Coding. - Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file. - Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite. - Lavorare in Classroom, creando lavori in piattaforma, condividere documenti, presentazioni. - Lavorare in condivisione, tramite Classroom e Drive. - Utilizzare correttamente la posta elettronica (Account Studente Gsuite) inserendo allegati. 	<ul style="list-style-type: none"> - "Coding". - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. - Collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. - 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, social network, diritto d'autore, ecc.) - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. - Costruzione di documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). - I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). - Caratteristiche tipiche del "Cyberbullismo" e criteri di elaborazione di strategie di contrasto. - Applicazioni di Gsuite dedicate allo studente.

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo:

INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

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.

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.

SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.

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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

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.	Accede alla rete per ricavare informazioni ed è in grado di rielaborarle e condividerle.	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. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	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. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero, volto alla soluzione di problemi, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero consequenziale, volto alla soluzione di problemi, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza in modo autonomo la tecnologia, in un contesto di sviluppo del pensiero logico per la soluzione di problemi.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero logico, volto alla soluzione dei problemi, in modo autonomo, creativo e personale.