

	Istituto Comprensivo Statale “UDITORE–SETTICARRARO” Via Tiepolo,4- 90145 -PALERMOTEL. 091/205442 paic8aq003@istruzione.it-paic8aq003@pec.istruzione.it/Sito web: http://icsuditore-setticarraro.it/ CodiceFiscale80019860826	
---	---	---

Curricolo verticale delle competenze digitali

ICS Uditore Setti Carraro



Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu) in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza). Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati. Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curriculum digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto.

SCUOLA DELL'INFANZIA				
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	CONOSCENZE	ABILITA'

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati: Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati Porsi domande e proporre possibili soluzioni Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i files	Usare gli strumenti a disposizione Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet) Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio	Tabelle di registrazione dei dati Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet	Saper individuare le informazioni coerenti all'argomento (es: tempo meteorologico)
2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale	L'alunna/o dovrà essere in grado di: controllare l'esecuzione di un gesto, interagire con gli altri nei giochi di movimento; riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentare il corpo fermo e in movimento	Maturare un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione giocando con gli strumenti tecnologici e non. Sviluppare l'apprendimento utilizzando le attività unplugged come strumenti che permettano ai bambini di imparare attraverso una pluralità di canali	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera. Giochi di esplorazione Attività Unplugged : giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, muovere giocattoli /oggetti sulle scacchiere (tappeto a scacchiera, CodyRoby, CodyFeet, CodyWay) e robotica educativa.	Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. Sa prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Sa prendere visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. Sa utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visiona immagini, opere artistiche, documentari Sa utilizzare in modo guidato il computer.
3.CREAZIONE DI CONTENUTI	A livello base, in autonomia o	. Arricchire l'esperienza	Comandi per spostare	Sa utilizzare la pixel art per la

DIGITALI: Sviluppare contenuti digitali	con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunna/o dovrà essere in grado di :Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media; Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificandone alcune proprietà, confrontando e valutando quantità, eseguendo misurazioni con strumenti alla sua portata; Utilizzare le TIC, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici compiti, giocare, sviluppare la sua creatività.	linguistica dei bambini; accrescere il piacere per l'ascolto; effettuare collegamenti interdisciplinari con le diverse aree di apprendimento, in particolare: educazione all'immagine e socio affettiva. Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande. Stimolare la partecipazione e la capacità di collaborare attivamente per portare a buon fine un compito.	giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim). Schemi, tabelle in base alla quantità.	realizzazione di disegni su schema; Sa utilizzare il lessico specifico; Sa operare serenamente nella partecipazione condivisa e finalizzata;
4.SICUREZZA: Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente	A livello base, con aiuto, l'alunno/a è in grado di: individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; riconoscere	Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. Disegnare un evento pericoloso. Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. Disegnare la carta d'identità,	Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale Norme per la sicurezza disè e degli altri	Conosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;

	situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri;	identificando le informazioni personali di base. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.		sperimenta norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri
5.PROBLEM SOLVING: Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: Utilizzare semplici software didattici Sperimentare creativamente in unplugged	Capire cos'è un algoritmo, dimostrando che sono algoritmi alcuni dei modi di operare nella vita di tutti i giorni, che vengono eseguiti automaticamente	Comandi per spostare giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim).	Sa risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole; Sa inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi. Sa muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali. Sa inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi. Gioca con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno: ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali. ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici. ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. ✓

Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi. ✓ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway e Bee bot

SCUOLA PRIMARIA					
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI MINIMI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati: Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Utilizzare la LIM, Smart Tv e tablet come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante. Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. Organizzare i contenuti	Con l'aiuto di un insegnante: è in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento in alcuni siti web.	Conosce: Principali funzionalità di un programma di videoscrittura. Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato	È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. È

		digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.			in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. È in grado di utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento
2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.	Interagire tramite chat ed e-mail. Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali. Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante. Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.	Con l'aiuto del docente utilizza smartphone per collaborare con gli altri su piattaforme digitali e sa interagire tramite chat. Esegue test e giochi didattici sotto la guida dell'insegnante	I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Norme comportamentali e durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).
3.CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:	Crea contenuti in semplici formati digitali.	Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. - Utilizzare	Con l'aiuto dell'insegnante sa utilizzare software	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi	È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti,

Sviluppare contenuti digitali		semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante. Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.	di videoscrittura e di grafica e sa inserire immagini. Sa realizzare piccoli video con lo smartphone	digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	materiali e giochi predisposti dall'insegnante È in grado di scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. È in grado di progettare la struttura di alcune slide per inserire informazioni testuali e multimediali e presentarle alla classe. È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.
4.SICUREZZA: Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente	Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili. Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.	Sotto la guida dell'insegnante conosce i rischi della rete e l'uso scorretto delle tecnologie digitali e non danneggia i dispositivi digitali a disposizione	I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e	Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. È in grado di impostare password sicure usando

				comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.	numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. È in grado di rappresentare la routine quotidiana e imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali
5.PROBLEM SOLVING: Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza la tecnologia digitale per risolvere piccoli problemi	Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento). Il significato di algoritmo; Risolvere un problema mediante la sua decomposizione in parti più piccole; Esecuzioni di programma nel gioco di ruoli (programmatore/robot); materialmente; 6. saper correggere gli errori in un semplice programma	È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone. Progettare, scrivere e

					mettere a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi più complessi di quelli previsti per il primo grado perché basati sulla selezione (istruzioni condizionali) e su ripetizioni in numero non prefissato (ripetizioni, condizionali) e con l'uso di variabili e di forme elementari di input ed output. Sa risolvere problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole. Usa il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi. Usa il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi.
--	--	--	--	--	--

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. ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo. ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer. ✓ Utilizza tabelle per semplici elaborazioni di dati. ✓ Costruisce presentazioni. ✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili. ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni. ✓ Riconosce e descrive

alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi. ✓ Conosce i principi base del coding. ✓ Code.org. ✓ Utilizzare ambienti editor. ✓ Conosce i principi base della netiquette e della gestione di ID.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO					
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SEC.PRIMO GRADO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SEC. PRIMO GRADO	OBIETTIVI MINIMI AL TERMINE DELLA SEC. PRIMO GRADO	CONOSCENZE	ABILITA'
1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI: Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Utilizzare la LIM, SmartTV e Tablet come supporto all'apprendimento. Usare dizionari digitali. Ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni,	Con l'aiuto di un insegnante: è in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento in alcuni siti web	CONOSCE: –Siti web –Blog –Data base –Applicazioni multimediali – Libri digitale – Link, –App, –Ebook,	SA: - Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (accesso a siti web, blog, database digitali e navigazione al loro interno). - Progettare e utilizzare strategie personali di ricerca (navigazione crossmediale in piattaforme digitali, utilizzo di QRcode per l'accesso alle informazioni etc.). –Operare secondo principi dell'information literacy/competenza informativa (definire l'obiettivo, scegliere la strategia di ricerca, localizzare la fonte,

		immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione. Leggere e analizzare dati in tabella e grafici, anche da fonti digitali differenti, e valutare la fonte più adeguata e la rappresentazione più corretta. Confrontare due testi coevi e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessa notizia/evento. Confrontare due testi in successione cronologica e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessa notizia/evento. Confrontare due testi coevi e di tipologie diverse riferiti allo stesso evento/notizia. Creare bibliografie e sitografie ragionate.		– Archivi online – QR code	utilizzare le informazioni). – Individuare, illustrare e soddisfare i bisogni formativi personali (utilizzare siti web, blog, database digitali per ricerche e attività didattiche). – È in grado di accedere ai contenuti trovati e saper navigare al loro interno. – Valutare siti internet – Analizzare e selezionare fonti di vario tipo on line – Selezionare informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe – Confrontare le informazioni reperite in rete con altre fonti documentali – Reperire immagini – Analizzare le fake news. – Analizzare, confrontare e valutare database (blog, e-book etc.) e fonti di dati digitali (siti web, archivi online etc.) per interpretare criticamente l'affidabilità di informazioni e contenuti didattici (elementi bibliografici, citazioni autoriali etc.). – È in grado di organizzare (archiviare e recuperare attraverso app) dati, informazioni e contenuti didattici (link, sezioni testuali autoriali, informazioni bibliografiche).
2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: Condividere e collaborare attraverso le	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e	Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet,	Con l'aiuto del docente utilizza smartphone per collaborare con gli altri su piattaforme	CONOSCE – Lim (Smart TV) – pc	SA: – Utilizzare diversi mezzi di comunicazione digitale adeguandoli al contesto di riferimento (interazione in

tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale	contenuti. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.	computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Weschool, Zoom, ecc.). Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Canva, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.	digitali e sa interagire tramite chat. Esegue test e giochi didattici sotto la guida dell'insegnante	– tablet –Blog – Internet – Chat – forum – Classe virtuale	chat da Tablet/smartphone con il gruppo classe per comunicazioni e/o attività didattiche) – Lavorare in rete (networking) per creare e trasmettere informazioni e dati (ad es. agire in classi virtuali, comunicare attraverso strategie di storytelling crossmediale etc.). – Operare negli ambienti digitali adoperando modalità di comunicazione diverse e rispettando il punto di vista altrui. – Condividere informazioni, dati e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate al contesto di riferimento. – Attribuire la titolarità di uno scritto. – Verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto scritto. –Adottare norme comportamentali adeguate (improntate a decoro, rispetto, discrezione) nell'utilizzo delle ICT (studio, lavoro di gruppo) e nell'interazione in ambienti digitali (blog, piattaforme didattiche ed e-learning). – utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete. – impiegare strategie comunicative adattandole al
---	---	--	--	---	--

					contesto di riferimento. – inviare e-mail complete e corrette (recanti, ad. es., l'argomento nella sezione dell'OGGETTO).
3.CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: Sviluppare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	Utilizzo di programmi per la videoscrittura Saper scrivere e formattare testi Saper inserire immagini, tabelle e oggetti Saper stampare Utilizzo del foglio di calcolo: Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici Saper utilizzare formule Saper creare un database Utilizzo delle mappe Saper costruire mappe con software e/o applicativi Utilizzo di strumenti di presentazione Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)	Con l'aiuto dell'insegnante sa utilizzare software di videoscrittura e sa inserire immagini. Sa realizzare piccoli video con lo smartphone	CONOSCE: – Lim – pc – tablet – scanner –digital camera – Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker – Registratore di suoni – Internet – App – tool per ebook – Sito internet e blog –Google –Programmi per presentazioni e	S A: – creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati (.doc, .xls, .ppt, .pdf, .odt, .ods, .odp, .rtf, .jpg, .png, etc.). – utilizzare software e app web based per creare, modificare e salvare contenuti didattici digitali. – sintetizzare e mediare contenuti multimediali (attraverso mappe concettuali e/o mentali digitali, etc.). – Lavorare con variegati contenuti digitali (video, infografiche, presentazioni multimediali etc.) modificandone dati e impostazioni e integrandone la progettazione (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) per crearne di nuovi e originali.

		Costruzione di video con applicativi dedicati Costruzione di infografiche Utilizzo di strumenti di grafica (creazione manifesti)		Videografica – Registratore di suoni – tool per presentazioni	
4.SICUREZZA: Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	Utilizzo critico e consapevole della rete (opportunità e pericoli) Promozione di attività collaborative e/o di studio in rete Incontri informativi con la polizia postale e delle telecomunicazioni Evita di ledere l'immagine e la privacy altrui attraverso l'uso dei social	Sotto la guida dell'insegnante conosce i rischi della rete e l'uso scorretto delle tecnologie digitali e non danneggia i dispositivi digitali a disposizione	CONOSCE: – Lim – pc – tablet – Internet – Google – Regolamentidella scuola (BYOD) – Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni	SA: – applicare strumenti e modalità appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti didattici digitali (piattaforma online, sito web, chat scolastiche). – condividere i dati, selezionando i contenuti appropriati o meno e proteggendo sé stessi e gli altri da pericoli di violazione della privacy. – comprendere le modalità di utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali scolastici/didattici e di valutarne l'accettabilità per ciò che riguarda la tutela dei diritti e della privacy. – illustrare le basilari norme della politica sulla privacy riguardanti le regole di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.

5. PROBLEM SOLVING: Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.	Utilizzo di software offline e online per attività di coding con realizzazione di giochi. Utilizza la Robotica educativa	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza la tecnologia digitale per risolvere piccoli problemi	CONOSCE: – Lim – pc – tablet – Internet – Sitografia di riferimento – Libri e pubblicazioni –Tool vari (Enciclopedie, atlanti e dizionari online) – Internet – Chat – Posta elettronica – Checklist e schemi	S A: – Riconoscere le esigenze personali legate a un proficuo svolgimento dell'attività didattica (ad es. selezionare le risorse idonee all'attività da un elenco proposto dal docente). –Utilizzare strumenti e modalità diversificati per adattare e personalizzare gli ambienti digitali rispetto alle esigenze personali. – applicare tecnologie e digitali, strumenti diversificati per creare processi e prodotti innovativi. – applicare vari processi cognitivi per risolvere situazioni problematiche negli ambienti digitali. – adottare prospettive alternative che consentano la scoperta di soluzioni a situazioni problematiche negli ambienti digitali.
---	--	---	--	--	---