



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“CAMPO DEL MORICINO”

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

Distretto Sc. 48 cod. NAIC812007 c. f. 80027100637

DIREZIONE: Piazza G. Pepe, 7 - 80142 (NA)

Tel. 081.28.41.26 - fax 081.55.48.264

✉: naic812007@pec.istruzione.it

✉: info@istitutocomprensivocdm.it

🌐: <https://www.campodelmoricino.edu.it>



Test
Center

SEDI E CONTATTI:

Plesso Umberto I - Piazza G. Pepe, 7 - 80142 Napoli. Tel. 081.28.41.26 - Fax 081.55.48.264

Plesso Ada Negri - Via G. Manso Tel. 081.26.97.98 - Plesso S. Eligio - Piazza S. Eligio, 7 - Tel. 081.20.36.76

Scuola Secondaria di I Grado “Corradino di Svevia” Pza S. Eligio, 106 - Tel. e Fax 081.55.45.021

CURRICOLO DIGITALE



ANNO SCOLASTICO 2021-2022

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Giuliana Zoppoli

INDICE

Premessa

1. La competenza digitale
2. Tic e Curricolo digitale
3. Valutazione



Premessa

Le significative trasformazioni digitali della società e la diffusione capillare delle nuove tecnologie sfidano la comunità educante, chiamata a riconsiderare in modo attivo e propositivo gli strumenti e le metodologie del processo di insegnamento-apprendimento e a elaborare percorsi educativi sull'uso dei media, per rendere gli alunni cittadini consapevoli e competenti nell'uso della tecnologia.

La comunità educante è chiamata a rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento e a promuovere percorsi di educazione all'uso della tecnologia affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico.

Nel nostro Istituto la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata da anni, le attività si sviluppano in ambienti fisici, ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali accanto ad altri decisamente più recenti; è una scuola in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove:

a) è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici: LIM, e-book, PC, tablet, smartphone...

b) si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici

c) piattaforme social, piattaforma G-Suite for Education, software web based (Google apps, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi,

d) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "**nativi digitali**" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza e saperi irrinunciabili, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso

strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una **didattica integrata e innovativa** che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché **"...la scuola digitale non è un'altra scuola ...è, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola."** (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

1. La competenza digitale

Secondo quanto riportato nel documento COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO, allegato alla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, la COMPETENZA DIGITALE «presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile 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, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico».

La competenze digitale è pertanto la somma di tre componenti:

- tecnologica, relativa alla capacità pratica di utilizzare le TIC
- cognitiva, in riferimento alle abilità e ai contenuti coinvolti e derivanti dall'uso degli strumenti informatici
- etica, riguardante l'adozione e la promozione di comportamenti - individuali e collettivi - corretti nell'uso delle TIC (Calvani)

La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni livello scolastico, secondo una logica di **curricolo verticale**, che si ponga l'obiettivo di:

- ❖ rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi,
- ❖ essere personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie
- ❖ aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso alla loro esperienza tecnologica
- ❖ orientare a una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo, dell'uso non passivo della tecnologia ma di una esperienza tecnologica consapevole.

Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "**presa di coscienza**" della complessità sociale e informativa, come il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto Comprensivo Campo del Moricino di un Curricolo Digitale, ossia di un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente **verticale**.

Le DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI, come già evidente nella definizione iniziale delle **Raccomandazioni Europee**, sulle quali sarà possibile lavorare in classe, in un'ottica che integra la dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica (Calvani, Fini e Ranieri 2009) sono:

- dimensione **TECNOLOGICA**: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento.
- dimensione **COGNITIVA**: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- dimensione **ETICA E SOCIALE**: la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri.

La seconda, invece, pone un po' più l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

2. TIC e Curricolo Digitale

L'avvento delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nella scuola ha aperto scenari nuovi per il processo di insegnamento-apprendimento: si è modificato l'ambiente in cui si svolgono le azioni didattiche, si è arricchita (di contenuti, metodologie e scenari) la pratica educativa scolastica ed è migliorata la **qualità dell'inclusione**, più mirata alla **personalizzazione e/o individualizzazione** degli interventi.

Le **TIC** risultano pertanto fondamentali nella scuola attuale e l'uso adeguato delle tecnologie consente agli alunni di appropriarsi degli oggetti didattici in modo accattivante e motivato.

Le finalità formative delle TIC nella scuola possono essere sintetizzate nell'elenco seguente:

a. relativamente agli alunni:

- Innescare processi di problem-solving
- Stimolare e motivare il pensiero divergente
- Potenziare i diversi stili cognitivi
- Sviluppare creatività e senso critico
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva
- Favorire il processo di inclusione
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio

b. relativamente ai docenti:

- Progettare e costruire ambienti di apprendimento innovativi
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica
- Favorire la trasversalità delle discipline
- Facilitare il processo di insegnamento-apprendimento

- Promuovere le Competenze chiave europee
- Fornire nuovi strumenti a supporto della professionalità dei docenti

In considerazione dell'importanza del digitale nella pratica didattica **a partire dalla scuola dell'Infanzia**, l'Istituto ha elaborato e formalizzato il Curricolo Digitale, un percorso didattico verticale che consente agli alunni di sviluppare competenze interdisciplinari di facile **replicabilità, utilizzo e applicazione** su più fronti.

I Principali riferimenti normativi del Curricolo delle competenze digitali sono:

- **L. 107/2015**, art. 1, commi 28 e 56-58;
- **Decreto n. 851 del 27 ottobre 2015** (Piano Nazionale Scuola Digitale, in particolare Azione #14);
- **QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO**, allegato alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- **DigComp 2.1**: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo, traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID) dell'ed. originale di Stephanie Carretero-Riina Vuorikari-Yves Punie;
- **DigComp 2.1**: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use (<http://europa.eu/!Yg77Dh>), a cura dell'European Commission's Joint Research Centre.

Secondo quanto riportato nel documento COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO, allegato alla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, la **COMPETENZA DIGITALE** «...presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile 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».

Le «conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza» e che ogni individuo dovrebbe esercitare sono riassunte nella tabella sottostante:

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI SECONDO IL FRAMEWORK DIGCOMP 2.1

Le CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI, in riferimento al DIGCOMP 2.1. (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali), sono:

1. **ALFABETIZZAZIONE E DATI:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:** 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 DIGITALI:** 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.

1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE

Sono in grado di documentarmi in rete per arricchire le mie competenze digitali

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
1.1 Navigare in internet	So cercare immagini su Internet usando la ricerca vocale.	So cercare immagini e testi attinenti alla mia storia digitale con i motori di ricerca noti.	So applicare filtri di ricerca alle immagini. So scegliere parole chiave funzionali alla mia ricerca.
1.2 Valutare contenuti digitali	Sono in grado di comprendere se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla mia ricerca vocale.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. Valuto l'attendibilità delle mie fonti con l'aiuto della maestra.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. So valutare l'attendibilità delle fonti.
1.3 Gestire informazioni digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di raggruppare le immagini trovate in una cartella aperta.	Sono in grado di creare cartelle e nominarle, per salvare e categorizzare file (sul dispositivo o su cloud) per poi reperirli con facilità.	So organizzare i contenuti digitali, scaricati in cloud. Adatto immagini e oggetti digitali alle mie necessità.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Utilizzo le tecnologie per comunicare e collaborare

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	So mandare un messaggio vocale.	So usare una chat o un gruppo per scambiare informazioni. So scrivere storie collaborativamente con la guida dell'insegnante.	So creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni. So scrivere storie collaborativamente.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di utilizzare applicazioni e giochi per comunicare e apprendere.	So utilizzare alcuni canali di comunicazione per collaborare con il mio gruppo di lavoro anche a distanza. So condividere file.	Utilizzo vari canali di comunicazione sincroni e asincroni per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file con modalità diverse.
2.3 Esercitare la cittadinanza digitale	Sono in grado di riconoscere ed individuare semplici tecnologie digitali.	Mi comporto correttamente in chat. Riconosco, condivido e so mettere in pratica le regole di comportamento.	Riconosco, condivido e so mettere in pratica le regole di comportamento Segnalo e correggo i comportamenti scorretti riscontrati online.

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di realizzare e stampare disegni.	So lavorare in modo cooperativo su documenti condivisi e collaborare per la creazione di storie con diversi programmi o strumenti.	So creare un documento condiviso e collaborare con i miei compagni e docenti alla stesura di una storia.
2.5 Netiquette	Sono in grado di comprendere, con l'aiuto della maestra, comportamenti giusti o sbagliati da tenere on line.	Conosco le regole basilari della netiquette condivise con il docente.	Conosco e metto in pratica le regole della netiquette condivise con il docente.
2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto della maestra scrivo sempre il mio nome sui disegni che pubblico.	Con l'aiuto di un insegnante so creare una password sicura per i miei account.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. So utilizzare strategie per non diffondere i miei dati sensibili e per accedere in sicurezza a programmi o piattaforme educative in cui è richiesto un account.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

So usare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
--	-----------------------	------------------------	------------------------

3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto della maestra, invento e realizzo una storia a partire dai miei disegni liberi o immagini elaborate precedentemente.	Uso software di editing video e audio per realizzare la mia storia digitale.	Scrivo la sceneggiatura, uso software di editing video e audio per realizzare la mia storia digitale.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Sono in grado di utilizzare giochi didattici.	So integrare contenuti digitali inserendo immagini e didascalie.	Comprendo le potenzialità del digitale per elaborare storie secondo metodi differenti (lineari e ipertestuali).
3.3 Copyright e licenze	Con l'aiuto della maestra, comprendo la necessità di chiedere il permesso all'autore di un disegno per utilizzarlo.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo.

4. SICUREZZA E USO RESPONSABILE

Realizzo la mia storia digitale proteggendo dai rischi informatici me stesso e gli altri

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
4.1 Proteggere i dispositivi	Comprendo che devo sempre utilizzare i dispositivi insieme ad un adulto.	So che devo chiedere il permesso di installare applicazioni e giochi.	Sono in grado di installare applicazioni ed estensioni; so usare un antivirus.

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Con l'aiuto della maestra capisco che esiste la tutela della privacy.	Conosco le norme basilari di tutela della privacy e dei dati personali.	Conosco le norme di tutela della privacy e dei dati personali e sono attento a quello che condivido in rete.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito sotto la guida del docente.	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito sotto la guida del docente.	So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare il mio benessere psicofisico.
4.4 Proteggere l'ambiente	Con l'aiuto della maestra sono in grado di comprendere l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Sono attento all'uso corretto degli strumenti tecnologici	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Imparo a conoscere la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.

5. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.

So utilizzare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
5.1 Risolvere problemi.	Chiedo aiuto se non capisco il funzionamento di un dispositivo.	Sono in grado di comprendere quando dispositivi digitali non funzionano e chiedo assistenza a un adulto.	So intervenire sui dispositivi per risolvere semplici problemi tecnici. So inoltrare una richiesta di assistenza.

5.2 Individuare fabbisogni	Grazie all'aiuto della maestra individuo lo strumento che mi serve per risolvere il problema.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblico il mio lavoro in rete in sicurezza e con l'aiuto di un adulto di riferimento.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Imparo a fotografare i miei disegni e, con l'aiuto di un docente, li inserisco in una storia	So acquisire immagini in vario modo e, con l'aiuto di un docente, li inserisco in una storia. Acquisisco, creo erielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un docente.	Acquisisco, creo erielaboro immagini digitali. Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi
5.4 Individuare divari di competenze digitali	So utilizzare giochi didattici.	Con il suggerimento di un docente apprendo informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.	Chiedo aiuto e cerco tutorial se non conosco alcune funzioni degli applicativi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA – ALUNNI 5 ANNI

- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.
- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.
- Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).
- Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive.
- Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini.
- Registrare un audio.
- Lettura di una storia attraverso le immagini da parte dei bambini su sfondo colorato.
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico e topologico, attraverso attività unplugged (l'ora del codice) e plugged.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA

**Al termine della
classe prima**

**Al termine della classe
seconda**

**Al termine della classe
terza**

**Al termine della classe
quarta**

**Al termine della classe
quinta**

Accendere e spegnere il computer e la LIM.	Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la LIM.	Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la LIM.	Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.	Inserire bordi e sfondi.
Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).	Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.	Utilizzare il mouse e tastiera.	Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.	Inserire WordArt e Clipart.
Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.	Usare i principali comandi della tastiera.	Creare una cartella personale. Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.	Colorare un testo.	Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.
Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.	Aprire e chiudere un file.	Aprire e chiudere un'applicazione.	Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.	Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
Utilizzare correttamente il mouse.	Aprire e chiudere un'applicazione.	Aprire e chiudere un file.	Usare la formattazione del paragrafo.	Usare il programma di videoscrittura.
Utilizzare la tastiera.	Utilizzare semplici programmi di videoscrittura e disegno.	Aprire e chiudere un'applicazione.	Inserire elenchi puntati.	Inserire tabelle.
	Usare software didattici.	Usare software didattici.	Usare il programma di videoscrittura.	Usare software di geometria.
			Usare software didattici.	
			Eseguire ricerche online, guidate.	
			Usare software di geometria.	

				Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. Conoscere i più comuni motori di ricerca. Creare un grafico con Excel. Creare PowerPoint. Creare un ipertesto.
--	--	--	--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer. Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. Utilizzare semplici programmi di grafica. Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video. Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici. Utilizzare i dizionari digitali. Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. Usare software di geometria. Introdurre il pensiero computazionale.	Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video. Utilizzare i dizionari digitali. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini. Usare software di geometria. Fruire di video e documentari didattici in rete. Sviluppare il pensiero computazionale.	Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini. Usare software di geometria. Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco. Approfondire il pensiero computazionale.

Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. Fruire di video e documentari didattici in rete. Utilizzare la piattaforma Google Work Space for Education. Proteggere i dispositivi. Proteggere i dati personali e la privacy. Riconoscere, con la guida del docente, contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).	Proteggere i dispositivi. Proteggere i dati personali e la privacy. Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Utilizzare nella didattica la piattaforma Google Work Space for Education. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).	Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni... Utilizzare nella didattica la piattaforma Google Work Space for Education. Convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. Fruire di video e documentari didattici in rete. Utilizzare i dizionari digitali. Proteggere i dispositivi. Proteggere i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.). Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare. Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Dropbox, Drive).
--	--	---

RUBRICA DI VALUTAZIONE

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIA	FINALE
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali 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 e 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	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

			regole della sicurezza e privacy informatica.	propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.