



Ministero dell'Istruzione  
Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Maria Montessori"**  
SCUOLE DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO  
Via Carreggia, 2 - 21010 Cardano Al Campo (Va)



# CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

## SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA DI I GRADO

Il presente curricolo verticale digitale d'Istituto, in accordo con quanto richiesto dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), coinvolgendo tutti gli insegnamenti dei diversi ordini di scuola ha lo scopo di attuare 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 ognuno.

Così facendo si riconosce la competenza digitale (una delle competenze chiave secondo le Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2018) con tutto ciò che comporta (ossia alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, questioni legate alla proprietà intellettuale, alla risoluzione di problemi e al pensiero critico) come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale", di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale, anche in pieno accordo con il profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione declinato nelle Indicazioni Nazionali 2012 che fissano i seguenti traguardi formativi:

### TRAGUARDI FORMATIVI

#### Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità, della robotica educativa ed utilizzare le tecnologie digitali per sperimentarne le potenzialità didattico-educative, espressive e creative, in un contesto di gioco.

#### Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

#### Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

<b>COMPETENZE DIGITALI</b> Framework EQF sulle DIGICOMP (Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei)	<b>DESCRITTORI</b>
<b>INFORMAZIONE (ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE)</b>	➤ L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
<b>COMUNICAZIONE</b>	➤ L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on- line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	➤ 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
<b>SICUREZZA</b>	➤ L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
<b>PROBLEM SOLVING</b>	➤ 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

## 1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE

**Il/Lo bambino/alunno è in grado di documentarsi in rete per arricchire la sua storia digitale**

	<b>Livello 5 anni</b>	<b>Livello 10 anni</b>	<b>Livello 13 anni</b>
<b>1.1 Navigare in internet</b>	Sa cercare immagini su Internet usando la ricerca vocale.	Sa cercare immagini e testi attinenti alla sua storia digitale con i motori di ricerca.	Sa applicare filtri di ricerca alle immagini. Sa scegliere parole chiave funzionali alla sua ricerca.
<b>1.2 Valutare contenuti digitali</b>	È in grado di comprendere se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla sua ricerca vocale.	Decide se il risultato della sua ricerca è adeguato alle sue necessità. Valuta l'attendibilità delle sue fonti con l'aiuto dell'insegnante.	Decide se il risultato della sua ricerca è adeguato alle sue necessità. Sa valutare l'attendibilità delle sue fonti.
<b>1.3 Gestire informazioni digitali</b>	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di raggruppare le immagini trovate in una cartella aperta.	È in grado di creare cartelle e nominarle, per salvare e categorizzare file (sul dispositivo o su cloud) per poi reperirli con facilità.	Sa organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, adattare immagini e oggetti digitali alle sue necessità.

## 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

### Il/Lo bambino/alunno utilizza le tecnologie per comunicare e collaborare

	<b>Livello 5 anni</b>	<b>Livello 10 anni</b>	<b>Livello 13 anni</b>
<b>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</b>	Sa mandare un messaggio vocale.	Sa usare una chat o un gruppo per scambiare informazioni. Sa scrivere storie collaborativamente con la guida dell'insegnante.	Sa creare un gruppo di lavoro per mettersi in contatto con i suoi insegnanti e compagni. Sa scrivere storie collaborativamente.
<b>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</b>	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di utilizzare applicazioni e giochi per comunicare.	Sa utilizzare alcuni canali di comunicazione per collaborare con il suo gruppo di lavoro anche a distanza. Sa condividere file.	Utilizza vari canali di comunicazione sincroni e asincroni per collaborare con il suo gruppo di lavoro. Sa condividere file con modalità diverse.
<b>2.3 Esercitare la cittadinanza digitale</b>	È in grado di riconoscere ed individuare semplici tecnologie digitali.	Si comporta correttamente in chat. Riconosce e condivide le regole di comportamento.	Segnala e corregge i comportamenti scorretti riscontrati online.
<b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di realizzare e stampare disegni.	Sa lavorare in modo cooperativo su documenti condivisi e collaborare per la creazione di storie con diversi programmi o strumenti.	Sa creare un documento condiviso e collaborare con i suoi compagni e docenti alla stesura di una storia.
<b>2.5 Netiquette</b>	È in grado di comprendere, con l'aiuto dell'insegnante, comportamenti giusti o sbagliati da tenere on-line.	Conosce le regole basilari della netiquette e del decalogo digitale del PNSD.	Conosce e condivide le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD.
<b>2.6 Gestire l'identità digitale</b>	Con l'aiuto dell'insegnante scrive sempre il suo nome sui disegni che pubblica.	Con l'aiuto dell'insegnante sa creare una password sicura per i suoi account.	Sa distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. Sa utilizzare strategie per non diffondere i suoi dati sensibili e per accedere in sicurezza a programmi o piattaforme educative in cui è richiesto un account.

### 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

#### Il/Lo bambino/alunno sa usare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	<b>Livello 5 anni</b>	<b>Livello 10 anni</b>	<b>Livello 13 anni</b>
<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b>	Con l'aiuto dell'insegnante, inventa e realizza una storia a partire dai suoi disegni liberi o immagini elaborate precedentemente.	Usa software di editing video e audio per realizzare la sua storia digitale.	Scrive la sceneggiatura della sua storia digitale. Usa software di editing video e audio per realizzare la sua storia digitale.
<b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b>	È in grado di utilizzare giochi didattici.	Sa integrare contenuti digitali inserendo immagini e note.	Comprende le potenzialità del digitale per elaborare storie secondo metodi differenti (lineari, ipertestuali).
<b>3.3 Copyright e licenze</b>	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende la necessità di chiedere il permesso all'autore di un disegno per utilizzarlo.	È attento alle fonti consultate e le indica nella sua storia.	È attento alle fonti consultate e le indica nella sua storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo.

#### 4. SICUREZZA E USO RESPONSABILE

Il/Lo bambino/alunno realizza la sua storia digitale proteggendo dai rischi informatici se stesso e gli altri

	<b>Livello 5 anni</b>	<b>Livello 10 anni</b>	<b>Livello 13 anni</b>
<b>4.1 Proteggere i dispositivi</b>	Comprende che deve sempre utilizzare i dispositivi insieme ad un adulto.	Sa che deve chiedere il permesso di installare applicazioni e giochi. Comprendere l'importanza di richiedere l'autorizzazione ai genitori per installare applicazioni e giochi sui propri dispositivi	È in grado di installare applicazioni ed estensioni; sa usare un antivirus.
<b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b>	Con l'aiuto dell'insegnante capisce che esiste la tutela della privacy.	Conosce le norme basilari di tutela della privacy e dei dati personali.	Conosce le norme di tutela della privacy e dei dati personali ed è attento a quello che condivide in rete.
<b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b>	Utilizza sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al suo fianco.	Utilizza sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al suo fianco. Comprendere l'importanza di usare gli strumenti digitali per un tempo adeguato/limitato, effettuando scelte di qualità sempre più consapevoli.	Sa limitare il suo tempo online. Sa organizzare il suo spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.
<b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>	Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di comprendere l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	È attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità.	È attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Impara a conoscere la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.

## 5. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.

### Il/Lo bambino/alunno sa utilizzare la tecnologia per realizzare la sua storia digitale

	<b>Livello 5 anni</b>	<b>Livello 10 anni</b>	<b>Livello 13 anni</b>
<b>5.1 Risolvere problemi</b>	Chiede aiuto se non capisce il funzionamento di un dispositivo.	È in grado di comprendere quando dispositivi digitali non funzionano e chiede assistenza ad un adulto.	Sa intervenire sui dispositivi per risolvere semplici problemi tecnici. Sa inoltrare una richiesta di assistenza.
<b>5.2 Individuare fabbisogni</b>	Grazie all'aiuto dell'insegnante individua lo strumento che gli serve per risolvere il problema.	Sa utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video.	Sa utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblica il suo lavoro in rete in sicurezza, con l'aiuto di un adulto di riferimento.
<b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	Impara a fotografare i suoi disegni e, con l'aiuto di un adulto, li inserisce in una storia	Sa acquisire immagini in vario modo e, con l'aiuto di un adulto, li inserisce in una storia. Acquisisce, crea e rielabora immagini digitali sotto la supervisione di un adulto.	Acquisisce, crea e rielabora immagini digitali. Utilizza programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi
<b>5.4 Individuare divari di competenze digitali</b>	Sa utilizzare giochi didattici.	Con il suggerimento di un adulto apprende informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.	Chiede aiuto e cerca tutorial se non conosce alcune funzioni degli applicativi.

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - SCUOLA DELL'INFANZIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		STRUMENTI E METODOLOGIE DIDATTICHE
<p><b>DIMENSIONE TECNOLOGICA</b></p> <p>L'alunno esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie (PC, LIM, tablet, smartphone)</p>	<p>Riconoscere gli elementi basilari che compongono PC, LIM, tablet, smartphone</p> <p>Utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti per scrivere il proprio nome ed eseguire semplici comandi.</p> <p>Utilizzare la funzione touch.</p> <p>Individuare e aprire icone conosciute relative a motori di ricerca, programmi e giochi da utilizzare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicazioni per l'apprendimento (giochi per il coding: Bee-Bot, Cubetto, Scratch junior)</li> <li>• Giochi logici, linguistici, interattivi, creati su piattaforme e siti.</li> <li>• Learning apps</li> <li>• Giochi didattici ed educativi</li> </ul> <p><b>PERCORSI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giocare a riconoscere le vocali: Il castello di vocali</li> <li>• Giochi per imparare a maneggiare il mouse: Patente mouse</li> <li>• Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: Obiettivo Qwerty</li> <li>• Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: Puzzle Wizard</li> <li>• Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: La rana Germana</li> <li>• Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: Talpabeta</li> <li>• Tanti giochi per imparare a usare il mouse: Primi Passi</li> <li>• Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del PC: Scarabocchio</li> <li>• Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: Drawing for children</li> <li>• Forme e colori per bambini (BIMIBOO)</li> <li>• Game kids 4</li> <li>• In volo con la matematica</li> <li>• Giochi didattici per bambini (AppQuiz)</li> <li>• giochi educativi per bambini 4 (pescAPPS)</li> <li>• Game kids 5 (pescAPPS)</li> <li>• Unisci i puntini per bambini (AppQuiz)</li> </ul>
<p><b>DIMENSIONE COGNITIVA</b></p> <p>L'alunno utilizza le nuove tecnologie per: giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione di un insegnante.</p> <p>L'alunno gioca mettendo in atto strategie finalizzate alla risoluzione di problemi (coding)</p>	<p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al PC, tablet o alla LIM, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Seguire immagini e video proposti dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...)</p> <p>Assistere a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Sapersi muovere in uno spazio fisico o virtuale usando le frecce direzionali (coding)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Labirinti per bambini: Puzzle di giochi educativi (Baby Hub)</li> <li>• I bambini collegano i puntini (PLAY &amp; LEARN MEDIA)</li> <li>• La fantafattoria (Clementoni)</li> <li>• Puzzle per bambini (AppQuiz)</li> <li>• Giochi educativi per bambini -visual games-(AppQuiz)</li> <li>• Jigsaw Puzzle.</li> <li>• SCRATCH JUNIOR</li> </ul>
<p><b>DIMENSIONE ETICA</b></p> <p>L'alunno mette in atto comportamenti positivi e pone attenzione alle regole date per l'utilizzo degli strumenti.</p> <p>L'alunno si mostra disponibile alla collaborazione con i compagni</p>	<p>Rispettare delle regole comuni e di laboratorio (cura delle apparecchiature, turni di gioco...)</p> <p>Distinguere l'uso ludico degli strumenti da quello istruttivo-didattico.</p> <p>Essere disponibile a collaborare e cooperare con gli altri</p>	



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della classe <b>PRIMA</b>	Al termine della classe <b>SECONDA</b>	Al termine della classe <b>TERZA</b>	Al termine della classe <b>QUARTA</b>	Al termine della classe <b>QUINTA</b>
<p>Conosce le principali parti del computer e loro funzioni (tower, monitor, tastiera, CPU, mouse, periferiche stampante e casse).</p> <p>Accende e spegne il computer, il tablet e la LIM.</p> <p>Utilizza correttamente il mouse imparando a posizionare in modo corretto la mano, a muoverlo e ad azionarne i pulsanti.</p> <p>Utilizza la tastiera.</p> <p>Esplora il desktop e riconosce le principali icone e directory.</p> <p>Sa utilizzare semplici programmi per disegnare, colorare e cancellare (Paint).</p> <p>Scrive lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.</p> <p>Sa eseguire semplici esercizi di Pixel art e rappresentazioni codice-colore utilizzando software didattici dedicati.</p> <p>Utilizza giochi didattici.</p> <p>Rispetta delle regole comuni e di laboratorio.</p>	<p>Accende e spegne in modo corretto il computer e la LIM.</p> <p>Utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usa i principali comandi della tastiera.</p> <p>Apri e chiude un'applicazione.</p> <p>La LIM e il PC (Paint): utilizza i vari strumenti grafici (tavolozza dei colori, matita, pennello, gomma, aerografo, forme geometriche, casella di testo).</p> <p>Scrive frasi con un programma di videoscrittura.</p> <p>Rispetta delle regole comuni e di laboratorio.</p> <p>Utilizza piattaforme informatiche dedicate all'introduzione del ragionamento logico e del pensiero computazionale (ad es. GCOMPRIS.NET, CODE.ORG, SCRATCH.NET, SCRATCH.JUNIOR.NET).</p> <p>Sa eseguire semplici algoritmi (spazio/tempo/dimensione).</p>	<p>Crea una cartella personale.</p> <p>Salva con nome in una cartella e/o su supporto rimovibile.</p> <p>Apri e chiude file/applicazione.</p> <p>Scrive utilizzando le funzioni basilari di Word (con particolare riferimento alle caratteristiche del carattere: maiuscolo, minuscolo, corsivo, grassetto, sottolineato, inclinato; scelta del carattere, altezza carattere).</p> <p>Utilizza i primi elementi di formattazione del testo (giustificato/allineato).</p> <p>Colora lettere, parole e frasi.</p> <p>Utilizza software didattici che sviluppino il ragionamento logico ed il pensiero computazionale.</p> <p>Sa eseguire algoritmi via via più complessi (spazio/tempo/dimensione).</p> <p>Rispetta delle regole comuni e di laboratorio.</p> <p>Utilizza piattaforme informatiche dedicate all'introduzione al pensiero computazionale (ad es. GCOMPRIS.NET, CODE.ORG, SCRATCH.NET, SCRATCH.JUNIOR.NET).</p>	<p>Gestisce cartelle e sottocartelle. Utilizza la barra del disegno.</p> <p>Internet: realizza ricerche guidate (cerca, seleziona, scarica testi e immagini).</p> <p>Utilizza la rete per scopi di informazione e comunicazione (e-mail).</p> <p>Utilizza la piattaforma G-SUITE for EDUCATION e le sue applicazioni per raccogliere, visionare, interpretare, utilizzare materiale didattico, effettuare test e verifiche.</p> <p>Utilizza WORD approfondendo le sue funzionalità: (elenchi puntati, copia/incolla, inserimento e modifica di immagini, Word-Art e Clip-Art).</p> <p>Conosce Power Point e le sue funzioni principali. Crea presentazioni in PowerPoint inserendo titolo, immagini, testo.</p> <p>Rispetta delle regole comuni e di laboratorio.</p> <p>Sviluppa attraverso software didattici il PENSIERO COMPUTAZIONALE mediante percorsi inerenti a CODING e ROBOTICA.</p>	<p>Gestisce cartelle e sottocartelle. Utilizza la barra del disegno.</p> <p>Conosce i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Utilizza la rete per scopi di informazione e comunicazione (e-mail).</p> <p>Internet: realizza ricerche guidate (cerca, seleziona, scarica testi e immagini).</p> <p>Utilizza la piattaforma G-SUITE for EDUCATION e le sue applicazioni per raccogliere, visionare, interpretare, utilizzare materiale didattico, effettuare test e verifiche;</p> <p>Approfondisce ulteriori funzionalità di WORD: inserisce tabelle, bordi e sfondi.</p> <p>Utilizza il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Approfondisce alcune funzionalità di Power Point: animazione degli elementi delle diapositive e transizione delle diapositive (eventuale inserimento di audio, video, collegamenti ipertestuali).</p> <p>Rispetta delle regole comuni e di laboratorio.</p> <p>Conosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Sviluppa attraverso software didattici il pensiero computazionale mediante percorsi inerenti a CODING e ROBOTICA.</p>

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - SECONDARIA di I GRADO

Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA
<p><b>A1</b> Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali guidato dall'insegnante. Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno degli ambienti digitali, guidato dall'insegnante.</p> <p><b>A2</b> Se guidato sa fruire di video e documentari didattici in rete e ne sa cogliere le informazioni/messaggi basilari.</p> <p><b>A3</b> Organizza, archivia e recupera dati e informazioni.</p> <p><b>A4</b> Utilizza i dizionari digitali (WordReference, Reverso), utilizza i libri digitali guidato dall'insegnante.</p> <p><b>B1</b> Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola al fine di raccogliere, visionare, utilizzare materiale didattico, effettuare test e verifiche...</p> <p><b>B2</b> Se guidato utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.</p> <p><b>B3</b> Cita correttamente le fonti.</p> <p><b>B4</b> Se guidato utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.</p> <p><b>B5</b> Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.</p> <p><b>C1</b> Utilizza i servizi digitali offerti dall'Istituto (G-Suite).</p> <p><b>C2</b> Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.</p> <p><b>C3</b> Modifica, personalizza e integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.</p> <p><b>D1</b> Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.</p> <p><b>D2</b> Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.</p> <p><b>D3</b> Conosce l'esistenza di contenuti pericolosi o fraudolenti della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali).</p> <p><b>D4</b> Conosce, guidato dall'insegnante, le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p> <p><b>E1</b> Individua e analizza i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi.</p>	<p><b>A1</b> Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali, guidato dall'insegnante. Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno degli ambienti digitali, guidato dall'insegnante.</p> <p><b>A2</b> Se guidato sa fruire di video e documentari didattici in rete e ne sa cogliere le informazioni/messaggi principali.</p> <p><b>A3</b> Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.</p> <p><b>A4</b> Utilizza i dizionari digitali (WordReference, Reverso), utilizza i libri digitali.</p> <p><b>B1</b> Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola al fine di raccogliere, visionare, utilizzare materiale didattico, effettuare test e verifiche...</p> <p><b>B2</b> Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.</p> <p><b>B3</b> Cita correttamente le fonti.</p> <p><b>B4</b> Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.</p> <p><b>B5</b> Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.</p> <p><b>C1</b> Utilizza i servizi digitali offerti dall'Istituto (G-Suite).</p> <p><b>C2</b> Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.</p> <p><b>C3</b> Modifica, personalizza e integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.</p> <p><b>D1</b> Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.</p> <p><b>D2</b> Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.</p> <p><b>D3</b> Conosce l'esistenza di contenuti pericolosi o fraudolenti della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali).</p> <p><b>D4</b> Conosce le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p> <p><b>E1</b> Individua e analizza i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi.</p>	<p><b>A1</b> Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali in modo autonomo e consapevole. Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno degli ambienti digitali in modo autonomo e consapevole.</p> <p><b>A2</b> Sa fruire di video e documentari didattici in rete in modo autonomo, ne sa cogliere le informazioni/messaggi principali e secondari.</p> <p><b>A3</b> Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.</p> <p><b>A4</b> Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno.</p> <p><b>A5</b> Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali. Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p><b>B1</b> Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola al fine di raccogliere, visionare, utilizzare materiale didattico, effettuare test e verifiche...</p> <p><b>B2</b> Utilizza autonomamente strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.</p> <p><b>B3</b> Cita correttamente le fonti.</p> <p><b>B4</b> È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.</p> <p><b>B5</b> Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.</p> <p><b>B6</b> Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.</p> <p><b>C1</b> Utilizza i servizi digitali offerti dall'Istituto (G-Suite).</p> <p><b>C2</b> Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.</p> <p><b>C3</b> Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. Modifica, personalizza e integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.</p> <p><b>D1</b> È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p><b>D2</b> È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.</p> <p><b>D3</b> Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) e saperne valutare l'entità.</p> <p><b>D4</b> Potenzia la conoscenza delle procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p> <p><b>E1</b> Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.</p>

## STRUMENTI e METODOLOGIE DIDATTICHE – SCUOLA PRIMARIA e SCUOLA SECONDARIA di I GRADO

- Programmi base per la scrittura, la presentazione, il calcolo e il disegno
- Piattaforma G-SUITE for EDUCATION e sue applicazioni
- Learning app
- App digimparo web (Il Capitello)
- App book (La Spiga)
- Hub scuola (Mondadori – Rizzoli educational)

Nello specifico:

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner...)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weeschool, Fidenia ...)
- Piattaforme per consultare, condividere, archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali
- Dizionari digitali
- Duolingo e altre App per le lingue straniere
- Linea del tempo digitale (Sutori, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast ....)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)
- Software specifici per
  - ARTE: Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...
  - TECNOLOGIA: LibreCAD disegno tecnico, Dèclìc, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici")
  - MUSICA: MuseScore compone musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio, LMMS creare musica, Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti
  - MATEMATICA e SCIENZE: Dèclìc, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici, Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

## RUBRICA DI VALUTAZIONE - SCUOLA PRIMARIA

	<b>LIVELLO INIZIALE (IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE)</b>	<b>LIVELLO BASE</b>	<b>LIVELLO INTERMEDIO</b>	<b>LIVELLO AVANZATO</b>
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<i>L'alunno, opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno 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 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 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>
<b>INFORMAZIONE</b>	Con il supporto dell'insegnante utilizza i principali componenti: mouse, tastiera, stampante e identifica le funzioni fondamentali di base dello strumento digitale; se guidato, utilizza semplici programmi didattici.	Con la supervisione dell'insegnante utilizza i principali componenti: mouse, tastiera, stampante e denomina le funzioni fondamentali di base dello strumento digitale; utilizza semplici programmi didattici con sufficiente sicurezza.	Utilizza autonomamente i principali componenti: mouse, tastiera, stampante; identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento digitale. Utilizza, con discreta sicurezza, piattaforme informatiche dedicate all'introduzione del ragionamento logico e del pensiero computazionale. Utilizza la piattaforma G-SUITE for EDUCATION e le sue applicazioni.	Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento digitale e i principali componenti; li utilizza autonomamente e con consapevolezza. Utilizza, con padronanza e sicurezza, piattaforme informatiche dedicate all'introduzione del ragionamento logico e del pensiero computazionale. Utilizza la piattaforma G-SUITE for EDUCATION e le sue applicazioni.
<b>COMUNICAZIONE</b>	Con il supporto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Con la supervisione dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Con la supervisione dell'insegnante, trasmette messaggi di posta elettronica. Comprende semplici testi inviati da altri via e-mail.	Scriva e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	Con il supporto dell'insegnante scrive semplici testi al computer, inserisce immagini e archivia i documenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive semplici testi al computer, inserisce immagini, ricerca informazioni dalla Rete e archivia i documenti.	Con discreta sicurezza scrive testi al computer, inserisce immagini, realizza semplici presentazioni, ricerca informazioni dalla Rete e archivia i documenti.	Scriva, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti al computer. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.
<b>SICUREZZA</b>	Solo con il supporto dell'insegnante utilizza la rete per cercare informazioni. Conosce alcuni rischi principali della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e conosce i comportamenti preventivi.	Solo con la diretta supervisione dell'insegnante utilizza la rete per cercare informazioni. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e conosce i comportamenti preventivi.	Con la supervisione dell'insegnante utilizza la rete per cercare informazioni. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e conosce i comportamenti preventivi da adottare con discreta responsabilità.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive i principali rischi della navigazione in rete, dell'uso del telefonino e dei social network e conosce i comportamenti da adottare con serietà e responsabilità.
<b>PROBLEM SOLVING</b>			Con il supporto dell'insegnante trova soluzioni utilizzando gli strumenti che conosce ed ha a disposizione.	Trova soluzioni utilizzando gli strumenti che conosce ed ha a disposizione.

## RUBRICA DI VALUTAZIONE - SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	L'alunno, opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno 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.
<b>INFORMAZIONE</b>	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.
<b>COMUNICAZIONE</b>	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.
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	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.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia.
<b>SICUREZZA</b>	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i diritti di proprietà intellettuale. Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.	Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale. Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati. Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È 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.
<b>PROBLEM SOLVING</b>	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.

