

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet. (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopodidattico.
- Sostenere l'alfabetizzazioneinformatica.
- Favorire la trasversalità dellediscipline.
- Facilitare il processo diapprendimento.
- Favorire il processo diinclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attivitàdidattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e distudio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare ingruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanzaattiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo latecnologia.

COMPETENZA EUROPEA CHIAVE

	COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLE COMPETENZE
4	Competenza digitale	Interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. 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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012)

“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

CONTESTO GENERALE: LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE (DigComp 2.1)

	AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA
1	Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2	Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l’identità digitale
3	Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4	Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi

		<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>
5	Risolvere i problemi	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>

SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI/ ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	<p>Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni.</p> <p>Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visiona immagini, opere artistiche, documentari.</p> <p>Sa utilizzare in modo guidato il computer.</p>	<p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</p> <p>Modalità per individuare ed aprire icone.</p> <p>Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali).</p> <p>Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.</p>
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<p>Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.</p>	<p>Modalità di utilizzo di software didattici.</p> <p>Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</p>

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
Area di competenza (DigComp)	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONTENUTI
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>Sicurezza</p> <p>Risolvere i problemi</p>	<p>Avere primi approcci alla identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avviare a individuazione delle fonti - Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); - Avviare al pensiero computazionale. - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche - Usare Coding e pensiero computazionale. - Adottare protezione personale, protezione dell'identità digitale - Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone. - La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali - Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. - Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante

CLASSE SECONDA

Area di competenza (DigComp)	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONTENUTI
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Avere primi approcci alla identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avviare a individuazione delle fonti 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. - Semplici programmi di grafica e/o didattici. - Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.
Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); - Avviare al pensiero computazionale. - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.
Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Usare Coding e pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> - Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale. 	
Risolvere i problemi	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale 	

CLASSE TERZA

Area di competenza (DigComp)	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONTENUTI
------------------------------	-----------------------------	-----------

Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Avere primi approcci alla identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avviare a individuazione delle fonti - Organizzare le informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.
Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); - Avviare al pensiero computazionale. - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Utilizzo di software didattici. - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.
Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti digitali: storie multimediali. - Usare Coding e pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo, con l’assistenza dell’insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell’attività didattica (immagini, ricerche mirate).
Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> - Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale . 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
Risolvere i problemi	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale - Adattare gli strumenti ai bisogni personali - Innovare e creare usando la tecnologia 	

CLASSE QUARTA

Area di competenza (DigComp)	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONTENUTI
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>Sicurezza</p> <p>Risolvere i problemi</p>	<p>Avere primi approcci alla identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali. - Avviare a individuazione delle fonti - Organizzare le informazioni <p>Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avviare al pensiero computazionale. - Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche <p>Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare Coding e pensiero computazionale. <p>Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale - Innovare e creare usando la tecnologia 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Utilizzo di software didattici. - La stampa dei documenti - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. - La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). - Il blog come strumento per comunicare.

CLASSE QUINTA

Area di competenza (DigComp)	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONTENUTI
<p>Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Comunicazione e collaborazione</p> <p>Creazione di contenuti digitali</p> <p>Sicurezza</p> <p>Risolvere i problemi</p>	<p>Avere primi approcci alla identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo - Avviare a individuazione delle fonti - Organizzare le informazioni <p>Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avviare al pensiero computazionale. - Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche <p>Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usare Coding e pensiero computazionale. - Predisporre documentazione ed e-portfolio <p>Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale - Adattare gli strumenti ai bisogni personali - Innovare e creare usando la tecnologia 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - La stampa dei documenti - Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. - Uso della posta elettronica per comunicare. - Il Blog come strumento per comunicare. - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). - Progetti creativi - Riconoscere episodi di “Cyberbullismo” ed elaborare strategie di contrasto.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE Prima		
Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo - Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. - Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore - Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. - La stampa dei documenti. - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. - Il Blog come strumento per comunicare. - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). - Progetti creativi - Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast - Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) - Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate - Mappe concettuali e schemi creati - Il blog come strumento per comunicare. - Uso della posta elettronica per comunicare. - Riconoscere episodi di "Cyberbullismo".

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>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.</p>	<p>partecipare alle comunità e alle reti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche - Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. - Usare Coding e pensiero computazionale. - Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. - Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). - Adattare gli strumenti ai bisogni personali. - Innovare e creare usando la tecnologia. 	
--	--	--

CLASSE Seconda		
Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo - Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news - Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. - Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca. - Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore - 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. - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. - Le funzioni dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - La stampa dei documenti. - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. - Il Blog come strumento per comunicare. - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). - Uso della posta elettronica per comunicare. - Il blog come strumento per comunicare. - Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto - Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale) - Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, accessibilità, integrazione, pari opportunità - Progetti creativi - Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast - Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) - Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate - Mappe concettuali e schemi creati - Webquest e approfondimenti - Linee del tempo - Ambienti di geolocalizzazione - Repository, archivi on line

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. - Usare Coding e pensiero computazionale. 	
<p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. 	
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). - Adattare gli strumenti ai bisogni personali. - Innovare e creare usando la tecnologia. 	

CLASSE		
Terza		
Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. - Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news - Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. - Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca. - Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore - 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. - Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. - I dispositivi informatici di input e output. - Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Opensource. - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. - Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. - Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. - I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). - Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni - Debugging di progetti - Tinkering - Elaborazione e manipolazione di immagini; creatività manuale e digitale, videomaking - Copyright e licenze - Progetti creativi - Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast - Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) - Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate - Mappe concettuali e schemi creati - Webquest e approfondimenti - Linee del tempo - Ambienti di geolocalizzazione - Repository, archivi on line - Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line - Copyright e licenze, modelli e plagio - Social reading, book trailer, video recensione - Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. - Usare Coding e pensiero computazionale. - Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze. - Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. - Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). - Adattare gli strumenti ai bisogni personali. - Innovare e creare usando la tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale) - Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, accessibilità, integrazione, pari opportunità.
---	--	---

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni 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 sollecitate 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, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero 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.