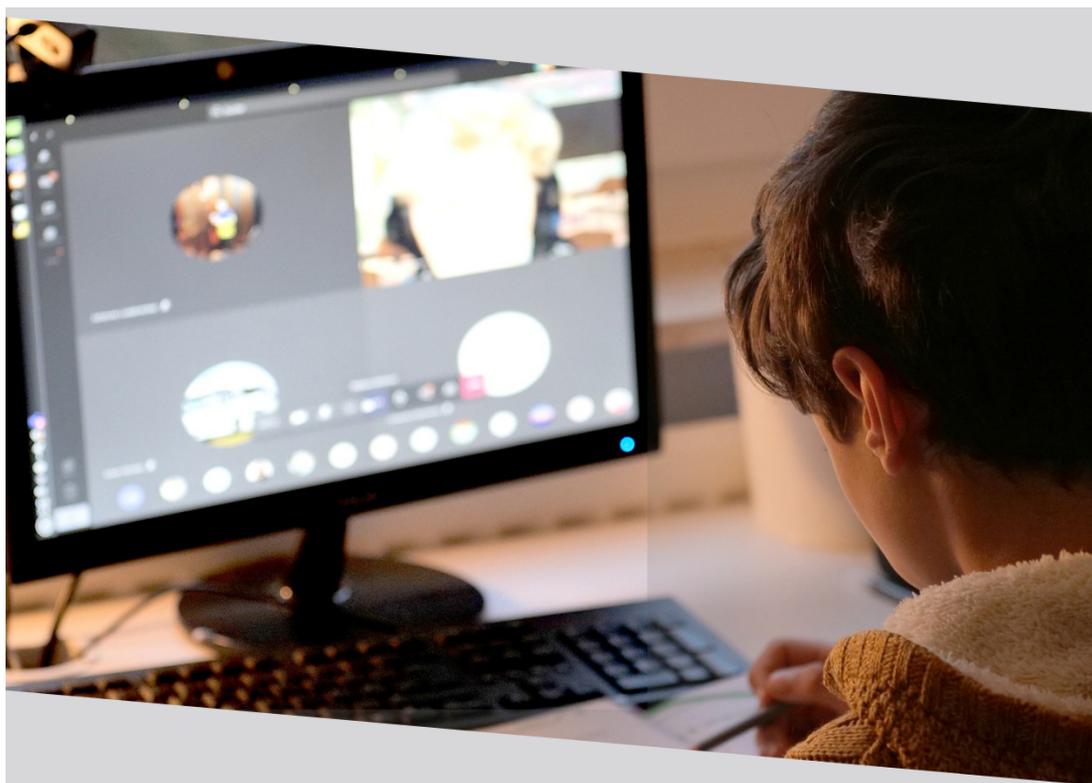


ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE AGGIUS

# CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

## COMPETENZA DIGITALE

---



---

## Indice

<b>Riferimenti normativi</b>		<a href="#">pagina 3</a>
<b>Scuola dell'Infanzia</b>		
Scuola dell'Infanzia:	Traguardi formativi	<a href="#">pagina 4</a>
Scuola dell'Infanzia:	Evidenze e Compiti significativi	<a href="#">pagina 5</a>
Scuola dell'Infanzia:	Livelli di padronanza	<a href="#">pagina 6</a>
<b>Scuola Primaria</b>		
Scuola Primaria:	Traguardi formativi	<a href="#">pagina 7</a>
Scuola Primaria:	Repertorio di Compiti significativi	<a href="#">pagina 9</a>
Scuola Primaria:	Evidenze	<a href="#">pagina 11</a>
Scuola Primaria:	Livelli di padronanza	<a href="#">pagina 12</a>
<b>Scuola Secondaria</b>		
Scuola Secondaria	Traguardi formativi	<a href="#">pagina 14</a>
Scuola Secondaria:	Repertorio di Compiti significativi	<a href="#">pagina 16</a>
Scuola Secondaria:	Evidenze	<a href="#">pagina 21</a>
Scuola Secondaria:	Livelli di padronanza	<a href="#">pagina 22</a>

---

## Riferimenti normativi

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) 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 Consiglio d’Europa 18.12.2006)**

“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 cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

### **(Raccomandazione del Consiglio d’Europa 22.05.2018)**

“La responsabilità è l’atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull’educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell’uso dei mezzi, per non nuocere a sé stessi e agli altri”.

### **(Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 22.02.2018)**

## **DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini**

---

## Traguardi formativi

Competenza Digitale nella Scuola dell'Infanzia: Traguardi formativi riferiti a tutti i campi di esperienza		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Riconoscere le parti del computer. Riconoscere sulla tastiera lettere e numeri. Scoprire il mouse e la sua funzione. Conoscere ed utilizzare Paint per giocare e colorare. Riconoscere le principali icone di Windows e di Word.	Il computer e i suoi usi. La tastiera. Il mouse. Le icone principali di Windows e di Word. Altri strumenti di comunicazione e i loro usi.
2. APPROCCIO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE	Eeguire semplici serie di regole in ambiente ludico. Disegnare semplici sequenze di righe/forme. Giocare su grandi scacchiere. Muovere oggetti sulle scacchiere. Risolvere problemi con prove ed errori. Conoscere ed utilizzare gli algoritmi. Attivare la capacità di problem solving.	Gli algoritmi (attività unplugged di coding ( * ))

---

## Evidenze e Compiti significativi

### Evidenze osservabili

- Muove correttamente il mouse e i suoi tasti.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico.
- Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.
- Visiona immagini.
- Esegue una sequenza di ordini impartiti dall'insegnante o dai compagni.

### Repertorio di possibili compiti significativi

- Portare a termine giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer utilizzando mouse, tasti direzionali, invio.
- Sotto dettatura, scrivere lettere e numeri alla tastiera e procedere alla stampa dell'elaborato.
- Realizzare una fotografia in grado di rappresentare il valore dell'acqua come risorsa per la vita.
- Realizzare disegni al computer con appositi programmi (es. Paint).

## Livelli di padronanza

<b>Competenza Digitale nella Scuola dell'Infanzia: Livelli di padronanza</b>				
	<b>Livello iniziale</b>	<b>Livello base</b>	<b>Livello intermedio</b>	<b>Livello avanzato</b>
<b>Competenze specifiche</b>	<i>Ad un livello base, con guida, il bambino:</i>	<i>Ad un livello base, in modo abbastanza autonomo, ma se necessario con una guida, il bambino:</i>	<i>In autonomia, il bambino:</i>	<i>In piena autonomia, il bambino:</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	assiste a rappresentazioni multimediali; assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati da parte di compagni più grandi.	esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo; visiona immagini presentate dall'insegnante.	esegue semplici giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri; utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.	da solo o in coppia, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici; utilizza la tastiera alfabetica e numerica; opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
2. APPROCCIO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE	segue correttamente un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali.	segue un percorso funzionale al gioco rispettando le semplici indicazioni verbali fornite	segue con correttezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali.	segue con correttezza e sicurezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali, offrendo indicazioni verbali agli altri.

## Traguardi formativi

Competenza Digitale nella Scuola Primaria: Traguardi formativi riferiti a tutti gli ambiti disciplinari				
COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Utilizzare la televisione, la LIM, il telefonino e il PC con la supervisione dell'insegnante. Ordinare le azioni in senso logico. Conoscere le principali parti del computer. Accendere e spegnere correttamente la macchina. Utilizzare il mouse e la tastiera.	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione. La sequenza logica. Le parti del computer. Accensione e spegnimento. Il mouse e la tastiera.	Creare tabelle ed elenchi puntati. Copiare, tagliare e incollare parti di testo. Gestire le immagini: le taglia, le dimensiona e le inserisce. Formattare i testi.	Le funzioni di un word - processor. Un programma di grafica. La formattazione di un testo.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizzare, con la supervisione dell'insegnante, un motore di ricerca.	Internet.	Utilizzare un motore di ricerca. Imparare a scrivere e leggere una email e ad inserire allegati.	Che cos'è e come funziona Internet. La posta elettronica
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Utilizzare un programma di disegno e di scrittura. Salvare, aprire e stampare un file.	Il programma per disegnare Paint. Scrittura al computer. Storie al computer.	Acquisire immagini con lo scanner. Osservare e scoprire le caratteristiche dell'ipertesto.	Lo scanner. L'ipertesto. Un ipertesto con Word.

	<p>Programmazione: elencare le istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</p>	<p>Bigliettini, inviti e scritte pubblicitarie. Il libro della classe.</p> <p>Il Coding e i principi della programmazione.</p>	<p>Creare un ipertesto con Word.</p> <p>Progettare e realizzare una presentazione con PowerPoint.</p> <p>Programmazione: elencare le istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</p>	<p>Le presentazioni.</p> <p>Il Coding e i principi della programmazione.</p>
4. SICUREZZA	<p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>	<p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>	<p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche ed i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p>	<p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
5. RISOLVERE PROBLEMI			<p>Riconoscere che c'è un problema e comunicarlo all'insegnante.</p>	<p>Segnali di un malfunzionamento di un apparecchio.</p>

## Repertorio di possibili compiti significativi

Competenze specifiche	Repertorio di possibili Compiti significativi	Disciplina/Discipline	Strumenti
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Eseguire ricerche mirate di informazioni su internet per utilizzarle e rielaborarle in lavori personali con la supervisione dell'insegnante o in modo autonomo	Tutte	Google, Word
	IO LETTORE OLIMPIONICO: realizzazione delle olimpiadi di lettura	Tutte	Padlet, Google Docs
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Comunicare e relazionarsi tra pari, con alunni di scuole straniere, usando piattaforme digitali.	Inglese	eTwinning
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	IO ANTROPOLOGO: realizzazione di una breve ricerca antropologica sulle caratteristiche culturali locali: territorio, tradizioni, usanze, ecc. Creazione di un "menù tipico Gallurese", distinguendo le varianti delle diverse zone.	Italiano, Storia, Geografia, Scienze, Lingue straniere	Canva
	IO EDITORE: realizzazione di un libro rilegato o di un giornalino scolastico o articoli per il sito web della scuola.	Tutte	Word
	IO GEOLOGO: elaborazione di un prodotto multimediale il cui obiettivo è quello di spiegare gli argomenti trattati, ad es. l'acqua, l'energia, ecc.	Tutte	Canva, Biteable

---

	Elaborazione di mappe concettuali e mappe mentali per facilitare l'apprendimento.	Tutte	Mindomo, Popplet, Coggle
	IO CITTADINO: predisposizione di presentazioni a supporto di esposizioni relative ad argomenti trattati a scuola, (es. i comportamenti più idonei per la salvaguardia del nostro patrimonio naturale)	Tutte	PowerPoint
	IO INSEGNANTE: preparazione di una lezione per esporre un argomento di studio alla classe.	Tutte	PowerPoint, Word

---

## Evidenze osservabili

### **EVIDENZE (comportamenti osservabili)**

#### **L'alunno:**

- Utilizza la televisione, la LIM, il telefonino e il PC con la supervisione dell'insegnante.
- Riconosce e denomina correttamente le principali parti del computer.
- Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.
- È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.
- Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati.
- Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

## Livelli di padronanza

Competenza Digitale nella Scuola Primaria: Livelli di padronanza				
Competenze specifiche	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
	<i>Ad un livello base, con guida, il bambino:</i>	<i>Ad un livello base, in modo abbastanza autonomo, ma se necessario con una guida, il bambino:</i>	<i>In autonomia, il bambino:</i>	<i>In piena autonomia, il bambino:</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	utilizzare il computer per trascrizioni digitali.			
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	utilizzare un motore di ricerca; imparare a scrivere e leggere una e-mail e ad inserire allegati	utilizzare un motore di ricerca; imparare a scrivere e leggere una e-mail e ad inserire allegati	utilizzare un motore di ricerca; imparare a scrivere e leggere una e-mail e ad inserire allegati	utilizzare un motore di ricerca; imparare a scrivere e leggere una e-mail e ad inserire allegati
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	realizzare manufatti digitali con il supporto di un compagno o dell'insegnante utilizzando i materiali e gli strumenti consigliati.	realizzare manufatti digitali con il supporto di un compagno o dell'insegnante utilizzando i materiali e gli strumenti consigliati.	realizzare manufatti digitali con il supporto di un compagno o dell'insegnante utilizzando i materiali e gli strumenti consigliati.	realizzare manufatti digitali con il supporto di un compagno o dell'insegnante utilizzando i materiali e gli strumenti consigliati.
4. SICUREZZA	individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete	individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete	individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete	individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete

---

	Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.
5. RISOLVERE PROBLEMI	riconoscere che c'è un problema e lo comunico all'insegnante	riconoscere che c'è un problema e lo comunico all'insegnante	riconoscere che c'è un problema e lo comunico all'insegnante	riconoscere che c'è un problema e lo comunico all'insegnante

## Traguardi formativi

Competenza Digitale nella Scuola Secondaria di primo grado: Traguardi formativi riferiti a tutte le discipline		
Descrittori in uscita al termine della scuola secondaria di primo grado		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<p>Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali.</p> <p>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali: eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Gestire dati, informazioni e i contenuti digitali: organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in un ambiente strutturato.</p>	<p>Funzionalità avanzate di ricerca: Google (utilizzo operatori e Advanced Search).</p> <p>Strumenti di ricerca nelle piattaforme di condivisione (Youtube, Vimeo) e siti di informazione (Testate giornalistiche, *Blog).</p> <p>Creazione di cartelle, utilizzo di applicazioni cloud per il computer e per il tablet.</p> <p>Strategie di valutazione: fonte, autore, aggiornamento dell'informazione. diffusione nel web, documentazione a supporto, ricerche incrociate. (<a href="#">*</a>)</p>
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>Scegliere svariate tecnologie digitali semplici per interagire con gli altri.</p> <p>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Netiquette: utilizzare semplici norme comportamentali nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione in ambienti digitali.</p>	<p>Strumenti di comunicazione sincrona (es. scaricare, installare, creare una rete di contatti ed utilizzare le funzionalità di applicazione quali Hangout e Skype (esercitazioni dell'uso del VOIP, chat, videochiamata, etc.).</p> <p>Utilizzo di una rete di amicizie all'interno di una piattaforma protetta con le dinamiche comunicative (chi vede cosa, liste, notifiche, etc...).</p> <p>Accesso ai servizi online (es. il sito scolastico).</p> <p>Utilizzo di strumenti che favoriscono la collaborazione (scrittura collaborativa, bacheche</p>

	Gestire l'identità digitale, gestire i dati prodotti attraverso strumenti, ambienti o servizi.	virtuali, ecc.). Il protocollo di comportamento ( * ). Interconnessioni tra il mondo digitale e quello reale, strategie per difendere e la propria identità digitale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<p>Creare, sviluppare e modificare contenuti digitali.</p> <p>Integrare e rielaborare contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</p> <p>Rispettare regole di copyright e licenze da applicare a informazioni digitali e contenuti.</p> <p>Programmazione: elencare le istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</p>	<p>Strumenti per creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie (videoscrittura, presentazioni, fogli di calcolo, ...).</p> <p>Strumenti per modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare contenuti nuovi.</p> <p>Le regole del diritto d'autore ( * ).</p> <p>Il Coding e i principi della programmazione</p>
4. SICUREZZA	<p>Proteggere i dispositivi e contenuti digitali.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>Proteggere l'ambiente.</p>	<p>Misure di sicurezza (antivirus e firewall, verifica dello stato di protezione del computer e aggiornamento del sistema operativo ( * ).</p> <p>Impostazioni di privacy.</p> <p>I pericoli della dipendenza dall'uso e della sovraesposizione ai campi magnetici.</p> <p>L'inquinamento e l'importanza della raccolta differenziata ( * ).</p>
5. RISOLVERE PROBLEMI	Risolvere problemi tecnici.	<p>Consultare e utilizzare le comunità online di aiuto per risolvere i problemi tecnici (Blog, forum e gruppi).</p> <p>Esercitazioni in aula su come e dove cercare informazioni di supporto.</p>

## Repertorio di possibili compiti significativi

Competenze specifiche	Repertorio di possibili Compiti Significativi	Disciplina/Disciplin	Strumenti
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Realizzare un'infografica sul decalogo dell' <i>esploratore di notizie</i> .	Italiano	Canva, Visme
	Realizzare un glossario dei termini dell'alfabeto digitale.	Italiano	Word, Google Docs
	Configurare i browser su vari device in modo da controllare e limitare le informazioni recuperabili dai server esterni attraverso i cookie e redigere una mini-guida/tutorial per spiegare la procedura ad altri compagni.	Italiano	Word, Canva
	Eseguire ricerche mirate di informazioni su internet per utilizzarle e rielaborarle in lavori personali con la supervisione dell'insegnante o in modo autonomo.	Tutte	Google, Word
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Creazione di un racconto a staffetta con il coinvolgimento anche di più classi dell'Istituto a partire dall'incipit di un testo noto.	Italiano	Padlet, Sutori
	Utilizzare la classe virtuale per consultare e condividere risorse, collaborare con i compagni.	Tutte	Fidenza, Edmodo
	Creazione collaborativa di flashcards utili per facilitare la memorizzazione	Italiano, Storia, Geografia, Scienze, Lingue Straniere	Genial.ly, Flippity

	di informazioni.		
	Creazione collaborativa di quiz online per verificare le conoscenze dei compagni.	Tutte	Wordwall, Baamboozle, LearningApps, Kahoot
	Attività di scrittura collaborativa (torneo di lettura, recensione di un libro, ecc).	Tutte	Padlet, Google Docs
	Comunicare e relazionarsi tra pari, con alunni di scuole straniere, usando piattaforme digitali	Lingue straniere	eTwinning
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Creazione di un gioco tipo <i>Gioco dell'oca</i> che, con domande e prove, serva a verificare alcune conoscenze grammaticali ed eventuale torneo a squadre per decretare la classe più 'grammaticale' della scuola.	Italiano	Canva, Genial.ly
	LA SETTIMANA ENIGMISTICA: creazione di giochi vari (rebus, indovinelli...) con argomento grammaticale.	Italiano	LearningApps, Flippity
	Creazione di una linea del tempo utile per presentare un evento storico ai compagni.	Storia	Timeline JS - Knight Lab
	Realizzazione di un fumetto per raccontare alla classe un evento storico.	Storia, Lingue straniere, Arte e Immagine	Storyboard That, Powtoon
	Progettazione di un viaggio virtuale in una regione italiana/Stato europeo/Stato extraeuropeo di cui verranno presentate le caratteristiche fisiche, i luoghi noti, i monumenti, i piatti tipici ecc. Si	Geografia, Lingue Straniere	Tour Builder, Canva, Tour Creator

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	realizzerà anche una brochure turistica informativa del luogo prescelto.		
	CARTOLINA DAL MARE: utilizzare immagini dei diversi litorali italiani spiegandone le caratteristiche e le differenze, flora e fauna ittica, attrezzature balneari, etc. (presentazione multimediale).	Geografia	Canva
	Disegnare delle mappe.	Geografia, Lingue Straniere	Scribblemaps
	Realizzazione di brochure (es. sulla raccolta differenziata; sui beni culturali della città), menù, biglietti di invito o auguri (es. è il tuo compleanno e vuoi organizzare una festa: realizza i biglietti di invito e organizza un menu).	Italiano, Lingue straniere, Arte e immagine, Scienze, Storia, Geografia	Canva
	Spesa in un supermercato di prodotti in offerta e calcolo del risparmio ottenuto se gli stessi fossero stati acquistati a prezzo pieno.	Matematica	Excel
	Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.	Matematica	Excel, Canva
	Creazione di un "menù mediterraneo".	Scienze, Italiano, Lingue straniere	Canva
	Elaborazione di un prodotto multimediale il cui obiettivo è quello di presentare un'opera d'arte alla classe, inserendola all'interno di un percorso chiamato "Visita al museo virtuale".	Arte e Immagine	Animoto, Biteable, Prezi

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Realizzazione di un ritratto online nello stile di Picasso.	Arte e immagine	Picassohead
	Raccolta e classificazione delle etichette degli indumenti al fine di elaborare una tabella che riporti per ogni indumento analizzato la percentuale di fibre di diversa origine.	Tecnologia	Excel
	Elaborazione di un prodotto multimediale il cui obiettivo è quello di spiegare, ad esempio ai condomini, i vantaggi di differenziare i rifiuti.	Tecnologia	Canva, Biteable
	Organizzazione di una caccia al tesoro all'interno delle attività di continuità promosse dall'istituto.	Tutte	Flippity, LearningApps, qr-code generator
	Realizzare un percorso pluridisciplinare in modo individuale e realizzando prodotti originali.	Tutte	Power Point, Prezi, Nearpod, Thinglink, Sway, Genially
	Elaborazione di mappe concettuali e mappe mentali per facilitare l'apprendimento	Tutte	Mindomo, Popplet, Coggle
	Predisporre una presentazione a supporto di un'esposizione con l'utilizzo di App e piattaforme per realizzare presentazioni, video, timeline, ecc. relativi agli argomenti trattati.	Tutte	Power Point, Prezi, Nearpod, Thinglink, Sway, Genial.ly
	Preparazione di una lezione per esporre un argomento di studio alla classe.	Tutte	Blendspace, Vizia, Biteable

---

4. SICUREZZA	Produrre un elenco di errori che si possono commettere in una conversazione online.	Italiano	Word
5. RISOLVERE PROBLEMI	Rispondere, nei panni di esperti informatici, alle richieste di aiuto ricevute da uno staff di assistenza tecnica (la classe), coordinato da un supervisore (il docente) che distribuisce i messaggi dei clienti ai suoi collaboratori.	Italiano	Padlet

---

## Evidenze

### **EVIDENZE (comportamenti osservabili)**

#### **L'alunno:**

- Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.
- Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati.
- Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.
- Ricerca ed elabora informazioni da fonti tramite web quest.
- Utilizza piattaforme e applicazioni per realizzare prodotti multimediali efficaci sul piano comunicativo ed estetico.
- Scrive, revisiona e archivia testi scritti con gli strumenti multimediali; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, fotografie, filmati.
- Con la supervisione e le istruzioni delle insegnanti, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
- Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.
- Riconosce il funzionamento difettoso in un dispositivo e chiede aiuto per la soluzione del problema.
- Riconosce le notizie vere da quelle false durante la ricerca di informazioni sul web.

## Livelli di padronanza

Competenza Digitale nella Scuola Secondaria di primo grado: Livelli di padronanza				
Competenze specifiche	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
		<i>Ad un livello base, con guida, sono in grado di:</i>	<i>Ad un livello base, in modo autonomo, ma se necessario con una guida, sono in grado di:</i>	<i>In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali; comprenderne il livello di credibilità; comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli in modo semplice in ambienti digitali.	Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali; comprenderne il livello di credibilità; comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli in modo semplice in ambienti digitali.	Realizzare ricerche ben definite e di routine per trovare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; analizzare, confrontare e valutare la loro credibilità e affidabilità; selezionarli per organizzarli e salvarli in modo abituale in ambienti digitali.	Organizzare la ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; analizzare, confrontare e valutare la loro credibilità e affidabilità; organizzarli in modo da poterli salvare e ritrovare.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire; identificare semplici modalità di condivisione; identificare semplici strumenti digitali per instaurare processi collaborativi; identificare semplici norme di comportamento per utilizzare in modo	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire; identificare semplici modalità di condivisione; identificare semplici strumenti digitali per instaurare processi collaborativi; identificare semplici norme di comportamento per utilizzare in modo	Interagire attraverso tecnologie digitali; identificare semplici modalità di condivisione; scegliere strumenti e tecnologie digitali per instaurare processi collaborativi; chiarire norme di comportamento ben definite ed usarle per utilizzare in modo	Scegliere varie tecnologie digitali per interagire; identificare semplici modalità di condivisione; scegliere strumenti e tecnologie digitali per instaurare processi collaborativi; discutere norme di comportamento per utilizzare in modo consapevole le tecnologie

	consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali	consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali.	consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali.	consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali.	consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti in semplici formati; scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare.	Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti in semplici formati; scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare.	Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti in semplici formati; scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare.	Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti in semplici formati; scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare.	Individuare modalità per creare e modificare semplici contenuti in semplici formati; scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare.
4. SICUREZZA	Individuare semplici modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; scegliere semplici misure di sicurezza e individuare semplici modalità per tener conto dell'affidabilità e della privacy.	Individuare semplici modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; scegliere semplici misure di sicurezza e individuare semplici modalità per tener conto dell'affidabilità e della privacy.	Individuare modi definiti e sistematici per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali; scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; individuare modi ben definiti e sistematici per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.	Individuare modi definiti e sistematici per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; distinguere rischi e minacce ben definiti e sistematici negli ambienti digitali; scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche; individuare modi ben definiti e sistematici per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.	Organizzare modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; distinguere i rischi e le minacce negli ambienti digitali; scegliere le misure di sicurezza; spiegare modalità per tenere in debita considerazione affidabilità e privacy.
5. RISOLVERE PROBLEMI	Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;	Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;	Indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali;	Indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali;	Distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali; scegliere soluzioni a questi

---

	identificare semplici soluzioni per risolverli; riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.	identificare semplici soluzioni per risolverli; riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.	scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi; scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; indicare dove cercare opportunità di crescita personale ben definite e tenermi al passo con l'evoluzione digitale	problemi; scegliere strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; indicare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.
--	---	---	---	---