



Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. UNGARETTI"

Via Campanello, VII traversa, snc, - 81030 TEVEROLA (CE)

Distretto Scolastico 15 AVERSA - Ambito Territoriale CE08

COD. MECC. CEIC87300R - **COD. FISCALE** 90033260614 - **COD. UNIVOCO** UF6BPZ

CONTATTI: SEGRETERIA - D.S –D.S.G.A. Tel. 081 8118197

EMAIL: ceic87300r@istruzione.it - **PEC:** ceic87300r@pec.istruzione.it

SITO WEB: www.icteverola.edu.it

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - -TEVEROLA
Prot. 0015113 del 18/12/2025
I (Uscita)



CURRICOLO COMPETENZE DIGITALE

a.s. 2025-2026

approvato dal collegio dei docenti con delibera n 76

PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione del 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come “La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

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

In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione; si tratta 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 ciascuno.

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

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curriculum digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto Comprensivo “G.Ungaretti”. Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati

alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA
--

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

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

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING

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.

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: I N F O R M A Z I O N E

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone

AREA DI COMPETENZA 2: C R E A Z I O N E D I C O N T E N U T I

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.

AREA DI COMPETENZA 3: C O M U N I C A Z I O N E

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Programmazione	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) - Coding unplugged - Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera - attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; - Utilizzo di giochi didattici con drag and drop - Utilizzo di programmi e app di grafica

AREA DI COMPETENZA 4: S I C U R E Z Z A

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
Proteggere i dispositivi Proteggere la salute e il benessere; Proteggere l'ambiente	- Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori - Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	- Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Riflettere, utilizzando video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.

AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM-SOLVING

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
Risolvere problemi tecnici Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali □ Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
 - Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Visiona brevi contenuti multimediali Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. Riconosce un collegamento multimediale e vi accede	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>” Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accendere e spegnere il computer. Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). Utilizzare la tastiera. Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word). Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma).	Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati. Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art) Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. Norme di comportamento nell’aula di informatica. Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall’insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).

CLASSE SECONDA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>” Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accendere e spegnere in modo corretto il computer. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. Usare i principali comandi della tastiera. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint). Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma).	Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio). Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro). Consolidamento dell'utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...). Attività di “Coding”(digitale e su carta pixel-art). Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti. Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività: video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).

CLASSE TERZA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>” Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE</u> <u>DI</u> <u>CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Accendere e spegnere in modo corretto il computer. Utilizzare il mouse e la tastiera. Aprire e chiudere un file. Creare una cartella personale. Aprire un nuovo documento Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi.	Utilizzo corretto di mouse e tastiera. Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti). Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...) Attività di “Coding” attraverso diverse piattaforme. Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario). Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati. Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti. Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni.

CLASSE QUARTA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>” Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Usare i programmi di videoscrittura. Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word- Google Documenti). Usare software didattici. Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint- Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali. Eseguire ricerche, on line, guidate. Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica.	Le principali parti e funzioni del computer. Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file). La gestione della stampa dei documenti. Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario). Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati. Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell’utilizzo della rete. Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni. Posta elettronica per lo scambio di messaggi. Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

CLASSE QUINTA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>” Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione. Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. Usare software didattici. Saper trasferire dati dalle periferiche. Saper stampare. Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali. Semplici pratiche di problem-solving. Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche. Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. Potenzialità e rischi nell'utilizzo della posta elettronica.	Ricerca di immagini e informazioni in rete. Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma. 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, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.). Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica integrata)

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO E LINGUE STRANIERE	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ... Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...) Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...) Mappe concettuali (CMap Tools, ...) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
STORIA GEOGRAFIA - SCIENZE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
MATEMATICA	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete

	Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)
TECNOLOGIA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ARTE E IMMAGINE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es.Paint, Tux Paint, ...) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
MUSICA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,...) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ED. FISICA – RELIGIONE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici

	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Apri un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un	Sotto la diretta
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.	Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.	Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.	Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.
Area 4. <u>SICUREZZA</u>				
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive; utilizza Google Documenti; carica documenti su Classroom).	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni	Accede alla Piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>				
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>				
Area 4. <u>SICUREZZA</u>				
Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>				

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizza presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

SCUOLA SECONDARIA I grado

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
INFORMAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>
• Salva i documenti anche su memoria rimovibile • Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo • Sa fruire di video e documentari didattici in rete • Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme	• Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività • Utilizza i dizionari digitali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)	• Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)
CREAZIONE DI CONTENUTI		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<i>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.</i>

• Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer • Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...) • Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici • Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini • Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici • Conosce ed utilizza i principali software didattici • Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i>	• Conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Sa creare diapositive digitali multimediali • Sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici • Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo • Conosce ed utilizza i principali software didattici • Conosce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> • Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i>	• Conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni • Sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (<i>storytelling</i>); • Sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni • Conosce ed utilizzare i principali software didattici • Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo
--	--	---

COMUNICAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>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.</i>	<i>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.</i>	<i>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.</i>

• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) • Sa condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) • Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC • Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti	• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) • Sa condividere documenti attraverso mail e drive	• Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)
--	---	--

SICUREZZA		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati,.</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i>

• Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore) • Usa i principali motori di ricerca • Utilizza correttamente il proprio account (username e password) • Conosce il significato di Cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete	• Sa proteggere i dati personali e i dispositivi • Conosce il tema della privacy • Conosce cos'è l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia • Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) • Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete	• Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità • Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat • Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) • Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete
--	---	--

PROBLEM-SOLVING		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>

• Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, resolvendo semplici problemi tecnici • Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi	• Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, resolvendo problemi tecnici • Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica	• Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, resolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure • Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo
--	--	--

VALUTAZIONE

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale,...),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat..),
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet..).

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

- ☐ obiettivi pienamente raggiunti
- ☐ obiettivi complessivamente raggiunti
- ☐ obiettivi parzialmente raggiunti
- ☐ obiettivi non raggiunti

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite e del registro elettronico.
- Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
- Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie