



ISTITUTO COMPRENSIVO N. 7 "ENZO DRAGO"

Via Catania, 103 is. 26 – 98124 Messina- Tel./fax 0902939556

Codice Univoco Di Ufficio UFH7FE

Codice fiscale 80006740833 - C.M. MEIC88700Q

email: meic88700q@istruzione.it;

meic88700q@pec.istruzione.it

www.icn7enzodragomessina.edu.it



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE



1. IL CURRICOLO DIGITALE

Il curricolo organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali. Il Curricolo Digitale è un percorso didattico verticale:

- progettato per sviluppare competenze digitali;
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie contenute a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.

Si avvale delle TIC che servono a:

- sostenere l'alfabetizzazione informatica, guidando gli alunni verso un utilizzo consapevole delle tecnologie;
- facilitare il processo di insegnamento-apprendimento (sostegno alla didattica curricolare tradizionale);
- fornire nuovi strumenti a supporto delle attività didattiche;
- promuovere situazioni collaborative;
- sviluppare il pensiero logico e creativo;
- costituire uno degli ambienti di sviluppo culturale per i futuri cittadini.

Le alunne e gli alunni dovranno avere l'opportunità di sviluppare l'approccio alle TIC in tutte le discipline per maturare sempre più la loro competenza digitale. In tal senso, le tecnologie digitali non sono intese solo come strumento per ricercare informazioni e per comunicare, ma anche come supporto alla logica, alla creatività e alla risoluzione di problemi.

Il curricolo digitale si avvale delle TIC, usate in modo appropriato, possono:

- potenziare l'apprendimento e le prestazioni degli alunni e delle alunne;
- migliorare l'efficacia della mediazione didattica;
- favorire la creazione di situazioni di apprendimento motivanti, coinvolgenti e inclusive;
- sviluppare le diverse intelligenze e i relativi linguaggi promuovendo un apprendimento di tipo individualizzato;
- aiutare gli alunni a trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere, presentare l'informazione in modo responsabile, creativo e con senso critico;
- rendere gli studenti protagonisti nei processi di co-costruzione della conoscenza;
- fornire le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e consapevole.

Per prevenire disagi emotivi-relazionali legato all'uso delle tecnologie digitali, fin dalla scuola dell'infanzia è utile promuovere attività didattico-educative finalizzate a sviluppare e potenziare le abilità socio-affettive degli alunni.

La scuola ha il compito di far maturare il valore culturale, educativo e formativo legato all'uso delle tecnologie digitali, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle

conoscenze. Non si tratta soltanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una forma mentis orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie digitali nei particolari contesti d'uso.

Le alunne e gli alunni saranno portati a comprendere, anche attraverso l'autovalutazione come:

- selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite da varie risorse;
- sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro;
- scambiare e condividere informazioni;
- rivedere, modificare e valutare il proprio lavoro riflettendo criticamente sulla sua qualità anche mentre lo si sta realizzando.

L'uso delle TIC deve coinvolgere il complesso delle attività didattiche. Al termine della scuola secondaria di primo grado le alunne e gli alunni devono essere in grado di adoperare le TIC nelle diverse situazioni al fine di:

- ottenere i massimi benefici nell'accedere all'informazione;
- esprimere le proprie idee;
- operare in maniera responsabile e collaborativa;
- risolvere problemi.

2. IL LIVELLO DI QUALIFICA EUROPEO AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

QUADRO EUROPEO DELLE QUALIFICHE – EQF		
Le qualifiche esprimono le conoscenze e la capacità di comprendere e di fare acquisite da una persona al termine di un determinato percorso di apprendimento. Sono <i>"il risultato formale di un processo di valutazione che convalida determinati risultati di apprendimento rispetto a standard predefiniti"</i>. Le qualifiche svolgono quindi la fondamentale funzione di indicare formalmente e ufficialmente i "risultati di apprendimento" raggiunti da una persona.		
LIVELLO EQF	1	
TIPOLOGIA DI QUALIFICA	DIPLOMA DI LICENZA CONCLUSIVA DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Le competenze sono la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Nel contesto del Quadro europeo delle Qualifiche, le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.	Le abilità indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle Qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e utensili).	Le conoscenze sono il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle Qualifiche, le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.
Lavoro o studio, sotto la diretta supervisione, in un contesto strutturato.	Abilità di base necessarie a svolgere mansioni/compiti semplici.	Conoscenze generali di base.

3. LA COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave. Diventare digitalmente competenti è essenziale per consentire ai giovani di partecipare efficacemente a una società e un'economia digitalizzate;

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le **Tecnologie della Società dell'Informazione (TSI)** e richiede dunque abilità di base nelle **Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC)**

Presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro.

In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Tutti quanti dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea fornisce una definizione di competenza digitale basata sul framework DigComp 2.2, secondo cui essa 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. La versione 2.2 introduce, infatti, esempi di conoscenze, abilità e attitudini per ciascuna delle 21 competenze individuate dal modello.

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.

La competenza digitale è multidimensionale, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico-procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale.

4. IL QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI PER LA CITTADINANZA

Il Framework Europeo DigComp fornisce una declinazione della competenza digitale in risposta ai bisogni di ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione, come essere informato, poter interagire, poter esprimersi, riuscire a proteggersi e a gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici ed ambienti digitali.

Livelli in DigComp	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

Il framework DigComp si articola in 5 dimensioni e in 8 livelli di padronanza:

- **Dimensione 1: Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali;**
- **Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area;**
- **Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza;**
- **Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza;**
- **Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi;**

- **livello 1** (Base) con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:
 - ✓ individuare i miei fabbisogni informativi,
 - ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,
 - ✓ scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,
- **livello 2** (Base) in autonomia e con un supporto adeguato sono in grado di:
 - ✓ individuare i miei fabbisogni informativi,
 - ✓ trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,
 - ✓ scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,
 - ✓ identificare semplici strategie di ricerca personali.
- **livello 3** (Intermedio) Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:
 - ✓ spiegare i miei fabbisogni informativi,
 - ✓ svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali,
 - ✓ spiegare come accedervi e navigare al loro interno.
 - ✓ spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.
- **livello 4** (Intermedio) In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:
 - ✓ illustrare fabbisogni informativi,
 - ✓ organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali,
 - ✓ descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,
 - ✓ organizzare strategie di ricerca personali.
- **livello 5** (Avanzato) Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di
 - ✓ rispondere ai fabbisogni informativi,
 - ✓ applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali,
 - ✓ mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,
 - ✓ proporre strategie di ricerca personali.
- **livello 6** (Avanzato), secondo i fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:
 - ✓ valutare fabbisogni informativi,
 - ✓ adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali,
 - ✓ spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno,
 - ✓ variare le strategie di ricerca personali.
- **livello 7** (altamente specializzato), sono in grado di:
 - ✓ creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali,
 - ✓ integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire

supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.

- ✓ A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:
 - ✓ creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali,
 - ✓ proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.
- **livello 8** (altamente specializzato), sono in grado di:
 - ✓ creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali,
 - ✓ proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Le aree di competenza e le competenze specifiche contenute nella versione DigComp 2.2 sono:

▪ **AREA DI COMPETENZA 1. "INFORMAZIONE E DATA LITERACY":**

identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

- o 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- o 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;
- o 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

▪ **AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

- o 2.1 Interagire con le tecnologie digitali;
- o 2.2 Condividere con le tecnologie digitali;
- o 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali;
- o 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali;
- o 2.5 Netiquette;
- o 2.6 Gestire l'identità digitale.

▪ **AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

- o 3.1 Sviluppare contenuti digitali;
- o 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali;
- o 3.3 Copyright e licenze;
- o 3.4 Programmazione.

▪ **AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA**

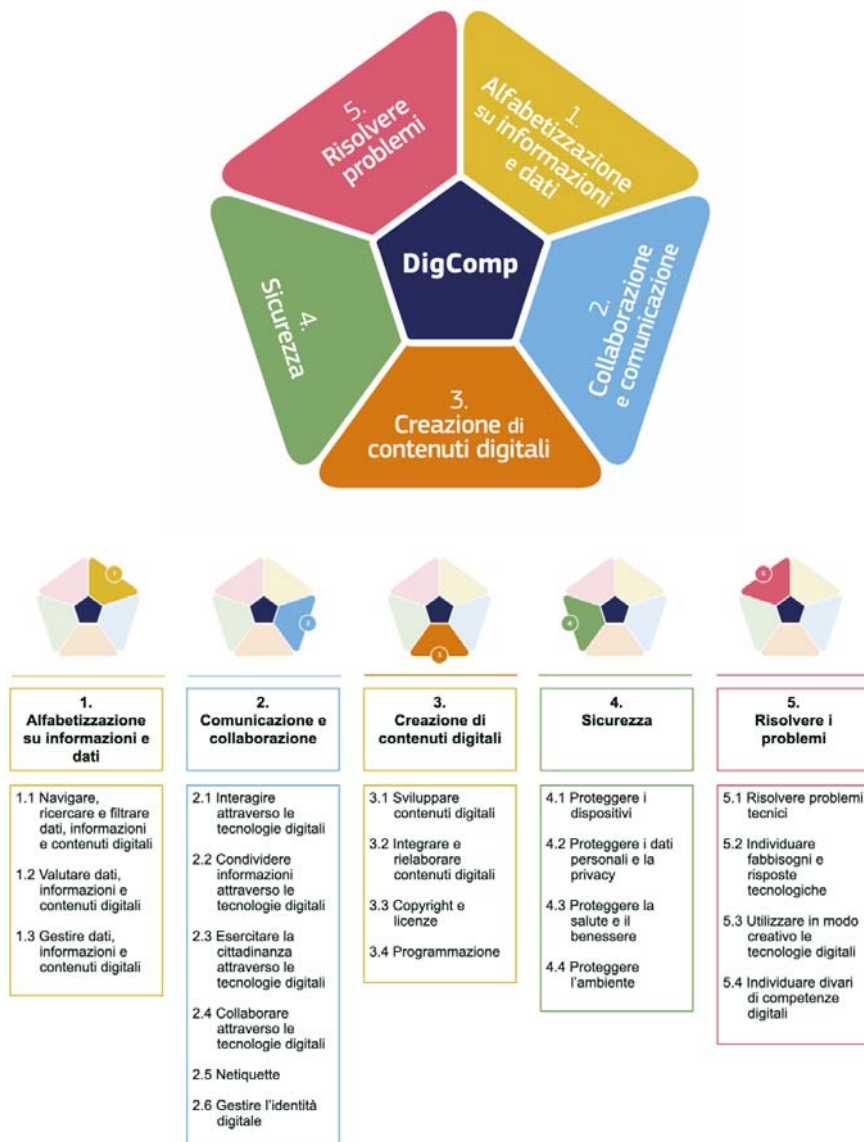
protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

- o 4.1 Proteggere i dispositivi;
- o 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy;
- o 4.3 Tutelare la salute e il benessere;
- o 4.4 Tutelare l'ambiente.

■ AREA DI COMPETENZA 5. PROBLEM SOLVING

identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

- o 5.1 Risolvere i problemi tecnici;
- o 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche;
- o 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali;
- o 5.4 Identificare i gap di competenza digitale.



5. IL PROFILO DELLO STUDENTE E LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

In coerenza con le competenze-chiave per l'apprendimento permanente, la competenza digitale: "consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per la scuola o 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".

PROFILO ALUNNI		
<i>Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione</i>	<i>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</i>	
COMPETENZE DIGITALI DA ATTESTARE	COMPETENZE DIGITALI DA CERTIFICARE	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
<i>Usa le tecnologie in contesti ludici per acquisire informazioni e per svolgere compiti cooperativi, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici, con l'opportuna guida dell'insegnante.</i>	<i>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.</i>	<i>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</i>

"I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi.

Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.

Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel

mondo d'oggi."

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni nazionali non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa, quindi, padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con autonomia, spirito critico, consapevolezza e responsabilità nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione. L'aspetto educativo connesso all'uso delle TIC è intesa anche come una nuova dimensione che aggiorna ed integra l'educazione civica, finalizzata a consolidare ulteriormente il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica.

Le parole chiave dell'educazione civica digitale sono: spirito critico e responsabilità. Spirito critico, perché è fondamentale - per studenti e non solo (docenti e famiglie sono altrettanto coinvolti) essere pienamente consapevoli che dietro a straordinarie potenzialità per il genere umano legate alla tecnologia si celano profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche. Lo spirito critico è condizione necessaria per "governare" il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società.

Responsabilità, perché i media digitali, nella loro caratteristica di dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi, richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo.

Dalla spirito critico e dalla responsabilità deriva la capacità di saper massimizzare le potenzialità della tecnologia (ad es. in termini di educazione, partecipazione, creatività e socialità) e minimizzare quelli negativi (es. in termini di sfruttamento commerciale, violenza, comportamenti illegali, informazione manipolata e discriminatoria).

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo Framework DigComp	
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	TUTTE	
ORDINE DI SCUOLA	INFANZIA	
SEZIONE A	TRAGUARDI FORMATIVI	
DIMENSIONE DCA:	COGNITIVA	
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Raggruppare, discriminare, ordinare e classificare gli oggetti secondo caratteristiche e criteri logici diversi, identificandone alcune proprietà. Confrontare e valutare quantità e registrarle utilizzando simboli e tabelle. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio e seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni. Collocare le azioni quotidiane nel tempo e nello spazio e individuarne le relazioni di causa ed effetto. Creare semplici contenuti didattici digitali in diversi formati. Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) e con la robotica educativa, in un contesto di gioco.	Riassumere in sequenze brevi racconti. Riprodurre figure, simboli, forme geometriche essenziali e tabelle, secondo indicazioni e con la guida dell'insegnante. Identificare gli oggetti e individuarne le diverse caratteristiche (forma, colore, dimensione, funzione). Svolgere compiti su dimostrazione e su indicazioni verbali, secondo semplici sequenze operative. Realizzare semplici oggetti seguendo istruzioni operative ben precise. Individuare e utilizzare gli indicatori spazio-temporali, dimensionali, di quantità e le relazioni di causa-effetto. Muoversi nello spazio e seguire percorsi secondo consegne topologiche e temporali, riproducendone graficamente il tracciato. Orientarsi nello spazio del foglio e degli ambienti scolastici. Sperimentare la robotica educativa e il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività guidate unplugged e tecnologiche.	Conoscere simboli, segni, forme geometriche essenziali e tabelle. Conoscere gli indicatori spazio-temporali, dimensionali, di quantità e le relazioni di causa-effetto Conoscere alcuni elementi fondamentali del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding), in contesto di gioco.
DIMENSIONE DCA:	ETICA	
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - SICUREZZA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Percepire e comunicare le proprie esigenze ed emozioni. Avere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri del vivere insieme e del rispetto delle regole.	Utilizzare diversi codici e mezzi per comunicare semplici messaggi in determinati contesti. Imparare a riconoscere ed esprimere le emozioni e i sentimenti. Rispettare le regole comuni, relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e cooperare. Con il supporto dell'insegnante riuscire a superare le situazioni di conflitto. Interagire con i robot e osservarne il comportamento, in un contesto ludico.	Conoscere diversi codici e tipi di linguaggio. Conoscere le emozioni e i sentimenti. Conoscere le regole comuni. Conoscere il rapporto relazionale causa-effetto.

DIMENSIONE DCA:	TECNOLOGICA	
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	PROBLEM SOLVING	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità, della robotica educativa e utilizzare le tecnologie digitali per sperimentarne le potenzialità didattico-educative, espressive e creative, in un contesto di gioco.	Saper distinguere le diverse componenti del computer. Saper accendere e spegnere il computer; orientarsi sullo schermo mediante i tasti delle frecce direzionali; manovrare il mouse per puntare, cliccare e trascinare; utilizzare la tastiera per digitare simboli, numeri e semplici parole con caratteri di forme diverse(font). Disegnare e colorare, scoprendo le potenzialità espressive e creative di alcune applicazioni digitali. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico mediante l'uso di applicazioni didattiche, con la guida dell'insegnante. Risolvere problemi semplici con domande- guida.	Conoscere le tecnologie digitali e i diversi tipi contenuti multimediali. Conoscere i principali dispositivi tecnologici e le relative componenti. Conoscere icone, comandi e funzioni principali di applicazioni digitali ludico-didattiche. Conoscere componenti, comandi e funzioni principali di robot semplici.
SEZIONE B	EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
ATTIVITÀ		
• Alfabetizzazione emotiva. • Giochi collaborativi. • Bacheche condivise. • Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. • Digitazione di lettere, semplici parole e numeri sotto dettatura, per la creazione di risorse didattiche analogico-digitali (alfabetiere, calendario, elenco dei nomi, flashcard). • Tracciati grafici codificati. • Pixel art e coding (creazione di immagini digitali o su fogli quadrettati mediante l'uso del codice cromatico e viceversa). • Giochi motori e percorsi (coding unplugged attraverso il corpo in movimento). • Realizzazione di oggetti secondo indicazioni procedurali (sequenze logiche) • Attività creative con le tecniche del Making e del Tinkering. • Fruizione di immagini, canzoni e risorse multimediali (documentari e video educativi). • Letture animate in biblioteca. • Attività quotidiane, sequenze narrative e filastrocche (sequenze logiche). • Disegnare e comporre figure geometriche semplici con il coding (Tangram creativo). • Microattività ludiche di coding e robotica educativa dedicate. • Attività di educazione socio-affettiva relative al progetto d'Istituto "Sicurezza... fuori e dentro la Rete". • Attività laboratoriali analogico-digitali in continuità tra i tre ordini di scuola. • Classi virtuali e videolezioni. • Quiz, test online e schede interattive.		
METODOLOGIE		
CIRCLE TIME, COOPERATIVE LEARNING, ROLE PLAYING, LEARNING BY DOING AND BY CREATING, PROBLEM SOLVING.		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE			
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo Framework DigComp			
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	TUTTE			
ORDINE DI SCUOLA	PRIMARIA			
SEZIONE A	TRAGUARDI FORMATIVI			
DIMENSIONE DCA:	COGNITIVA			
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Reperire e selezionare informazioni sulla base della loro pertinenza e attendibilità. Rilevare e selezionare dati e costruire tabelle, diagrammi e mappe per la loro organizzazione- sistematizzazione. (statistica). Individuare la sequenza delle operazioni da compiere per la risoluzione di problemi (pensiero computazionale), attraverso la rappresentazione grafica (diagrammi di flusso) e la programmazione visuale (coding). Creare contenuti digitali in diversi formati per la produzione di risorse didattiche. Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione a blocchi e con la robotica educativa.	Riassumere in sequenze testi narrativi semplici. Realizzare semplici oggetti, riprodurre figure, simboli, forme geometriche, tabelle e mappe secondo istruzioni operative ben precise. Individuarne le diverse caratteristiche degli oggetti (forma, colore, dimensione, materiale). Svolgere compiti su dimostrazione e su indicazioni verbali, secondo sequenze operative. Orientarsi nello spazio del foglio e degli ambienti scolastici e seguire percorsi secondo consegne topologiche e temporali, riproducendone graficamente il tracciato. Applicare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività unplugged e tecnologiche, con il supporto dell'insegnante	Conoscere figure, simboli, forme geometriche, tabelle e mappe. Conoscere le diverse caratteristiche degli oggetti (forma, colore, dimensione, funzione, materiale). Conoscere gli indicatori spazio-temporali, dimensionali, di quantità e le relazioni di causa-effetto Conoscere gli elementi fondamentali del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding), in contesti di apprendimento e di gioco.	Riassumere in sequenze testi narrativi più o meno articolati. Utilizzare in modo sistematico strumenti e tecnologie digitali per la ricerca, la gestione e l'organizzazione- sistematizzazione e di dati (tabelle, diagrammi, mappe), e per la creazione di contenuti digitali in diversi formati, con il supporto dell'insegnante.. Classificare oggetti per caratteristiche diverse (forma, colore, dimensione, funzione, materiale). Realizzare artefatti e svolgere compiti su indicazioni verbali, secondo precise sequenze operative. Creare risorse digitali in diversi formati (animazioni, presentazioni multimediali, testi mappe) mediante l'uso di app, software e webware, con il supporto del	Conoscere alcuni tipi di tecnologie e contenuti digitali. Conoscere i principali script del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding), in contesti di apprendimento e di gioco.

			docente	
			Utilizzare in modo sistematico istruzioni semplici del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding) in attività unplugged e tecnologiche, attraverso la fruizione di piattaforme didattiche dedicate.	
DIMENSIONE DCA:	ETICA			
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - SICUREZZA			
COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Costruire relazioni interpersonali positive, attraverso la gestione delle emozioni negative, il superamento delle situazioni di conflitto e la consapevolezza dei propri diritti e doveri del vivere insieme e del rispetto delle regole di convivenza civile, in contesti reali e virtuali. Comunicare, collaborare e interagire in sicurezza e in modo costruttivo, avvalendosi delle tecnologie digitali, in diversi contesti. Riflettere sulle abitudini d'uso delle tecnologie digitali e della Rete e mettere in atto adeguate misure di prevenzione dei possibili rischi per la salute e per il benessere psicofisico ad esse correlati.	Comunicare le proprie emozioni ed esigenze e, con il supporto dell'insegnante, riuscire a superare le situazioni di conflitto. Utilizzare diversi codici e mezzi per comunicare messaggi in determinati contesti. Rispettare le regole di convivenza civile, relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e cooperare. Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali, secondo tempi prestabiliti e modalità indicate dal docente. Interagire con i robot e osservarne il comportamento, in un contesto ludico.	Riconoscere emozioni e sentimenti. Conoscere diversi codici e tipi di linguaggio. Conoscere le regole di convivenza civile e di utilizzo delle tecnologie digitali.	Riuscire a gestire le emozioni negative e a superare le situazioni di conflitto. Rispettare le regole comuni e i principi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza digitale. Relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare in contesti reali e virtuali. Utilizzare codici e mezzi per comunicare messaggi in determinati contesti. Utilizzare in sicurezza piattaforme didattiche e tecnologie digitali per svolgere semplici compiti con l'accesso a siti consigliati, secondo tempi prestabiliti e modalità indicate dal docente. Interagire con i robot e osservarne il comportamento.	Conoscere i principi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza digitale. Conoscere codici e mezzi per comunicare messaggi in determinati contesti. Conoscere le potenzialità e i principali rischi legati all'uso della Rete e dei Media. Conoscere i principali rischi per la salute e per il benessere psicofisico correlati all'uso delle tecnologie digitali.

DIMENSIONE DCA:	TECNOLOGICA			
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	PROBLEM SOLVING			
COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Esplorare contesti tecnologici nuovi e utilizzare le tecnologie digitali adatte per sperimentarne le potenzialità creative e per risolvere problemi.	Saper distinguere le diverse componenti del computer. Saper accendere e spegnere il computer; orientarsi sullo schermo mediante i tasti delle frecce direzionali; manovrare il mouse per puntare, cliccare e trascinare; utilizzare la tastiera per digitare simboli, numeri e semplici parole con caratteri di forme diverse(font). Disegnare e colorare, scoprendo le potenzialità espressive e creative di alcune applicazioni digitali. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico mediante l'uso di applicazioni didattiche. Risolvere problemi semplici, attraverso la conoscenza delle principali funzioni delle applicazioni ludico-didattiche.	Conoscere le tecnologie digitali e i diversi tipi contenuti multimediali. Conoscere i principali dispositivi tecnologici e le relative componenti. Conoscere icone, comandi e funzioni principali di applicazioni digitali ludico-didattiche. Conoscere componenti, comandi e funzioni principali di robot semplici.	Utilizzare in modo sistematico dispositivi tecnologici, software, webware, app, piattaforme didattiche per imparare a trovare le risposte tecnologiche idonee alla risoluzione di problemi ben definiti. Utilizzare le più comuni tecnologie digitali per esprimersi in modo creativo e per individuare soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo (di apprendimento e di gioco). Risolvere problemi diretti, attraverso la comprensione dei concetti fondamentali dell'informatica e dei principi base del funzionamento delle nuove tecnologie.	Conoscere le più comuni tecnologie digitali e le relative potenzialità creative in contesti di apprendimento e di gioco. Conoscere alcuni concetti fondamentali dell'informatica e i principi base del funzionamento delle nuove tecnologie, i più comuni programmi per l'elaborazione di testi, immagini e presentazioni. Conoscere il sistema operativo e le componenti hardware e software di un computer. Conoscere i principali dispositivi tecnologici e le relative componenti. Conoscere componenti, comandi e funzioni principali di robot. Conoscere i principi base del funzionamento della Rete e dei motori di ricerca e le principali possibilità di utilizzo.
SEZIONE B	EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI			
ATTIVITÀ				
● Alfabetizzazione emotiva. ● Pausa attiva, Braingym e giochi collaborativi. ● Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. ● Digitazione di semplici parole e numeri sotto dettatura, per la creazione di risorse didattiche analogico-digitali (alfabetiere, calendario, elenco dei nomi, flash card). ● Tracciati grafici codificati. ● Pixel art e coding (creazione di immagini digitali o su fogli quadrettati mediante l'uso del codice cromatico e viceversa). ● Giochi motori, labirinti e percorsi (coding unplugged attraverso il corpo in movimento e robotica educativa). ● Realizzazione di prodotti secondo indicazioni procedurali (sequenze logiche), utilizzando in modo creativo materiali e/o oggetti di recupero con le tecniche del Making e/o del Tinkering. ● Fruizione di risorse didattiche digitali (immagini, musiche, video, documenti, presentazioni).				

- Attività quotidiane, sequenze narrative, filastrocche e canzoni (sequenze logiche).
- Disegnare e comporre figure geometriche con il coding (Tangram creativo).
- Flashcard multilingue interattive.
- Alfabetizzazione informatica e digitale di base.
- Risoluzione di operazioni matematiche attraverso il codice cromatico.
- Narrazioni multimediali mediante l'uso di strumenti digitali e della tecnica comunicativa del Digital Storytelling, per l'apprendimento multilinguistico.
- Testi regolativi (istruzioni operative, regole di comportamento e di gioco, ricette, procedure, attività quotidiane, indicazioni stradali), dialoghi, storie interattive, animazioni, giochi didattici e contenuti multimediali con il coding, per l'acquisizione di strategie di problem solving e per l'apprendimento multilinguistico.
- Creazione di risorse digitali in diversi formati (animazioni, presentazioni multimediali, testi, mappe) mediante l'uso di app, software e webware dedicati.
- Ricerche guidate nel web (caccie al tesoro e webquest strutturati).
- Giornalini online.
- Lettura partecipata in biblioteca.
- Scrittura creativa e articoli tematici per il blog scolastico.
- Compiti di prestazione e di realtà.
- Condivisione e produzione collaborativa di contenuti didattici in ambiente virtuale.
- Robotica educativa e programmazione a blocchi.
- Microattività di coding e robotica educativa dedicate a tematiche trasversali.
- Momenti formativi/informativi di cittadinanza digitale.
- Attività didattico-educative relative al progetto d'Istituto "Sicurezza... fuori e dentro la Rete".
- Attività laboratoriali analogico-digitali in continuità tra i tre ordini di scuola.
- Classi virtuali e videolezioni
- Quiz, test online e schede interattive.
- Diario di bordo digitale.
- Portfolio digitale.

METODOLOGIE

CIRCLE TIME, PEER TUTORING, BRAINSTORMING, COOPERATIVE LEARNING CON O SENZA TECNICA DEL JIGSAW, PROBLEM SOLVING, PEER LEARNING, LEARNING BY DOING AND BY CREATING, REFLECTIVE LEARNING, WEBQUEST, SERIOUS GAMES, FLIPPED CLASSROOM, EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO, PEER EDUCATION

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo Framework DigComp	
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	TUTTE	
ORDINE DI SCUOLA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
SEZIONE A	TRAGUARDI FORMATIVI	
DIMENSIONE DCA:	COGNITIVA	
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Reperire, analizzare e selezionare informazioni sulla base della loro pertinenza e attendibilità. Interpretare e valutare criticamente i dati, scegliere e costruire i modelli astratti adatti alla loro organizzazione- sistematizzazione (statistica). Individuare la sequenza delle operazioni da compiere per la risoluzione di problemi (pensiero computazionale), attraverso la rappresentazione grafica (diagrammi di flusso) e la programmazione visuale (coding). Sviluppare e modificare contenuti digitali in diversi formati per la creazione di nuova conoscenza, nel rispetto della proprietà intellettuale. Utilizzare il linguaggio di base della programmazione a blocchi in relazione alla robotica educativa.	Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, sulla base dell'affidabilità delle fonti e selezionarli in base alla loro pertinenza. Utilizzare in modo appropriato strumenti e tecnologie digitali per la ricerca, la gestione e l'organizzazione-sistematizzazione di dati (tabelle, grafici, grafi ad albero e mappe) e per la creazione di contenuti digitali in diversi formati. Classificare artefatti secondo opportuni criteri, funzionali al tipo di compito. Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per realizzare prodotti e per svolgere compiti individuali e di gruppo. Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti didattici, anche di tipo digitale, con il supporto dell'insegnante. Descrivere la sequenza delle operazioni da compiere, per esemplificare concetti, per descrivere attività, per concettualizzare procedimenti e soluzioni e per creare contenuti digitali, attraverso la rappresentazione grafica (diagrammi di flusso). Creare risorse didattiche digitali in diversi formati mediante l'uso appropriato di app, software e webware dedicati. Utilizzare in modo funzionale istruzioni strutturate del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding) in attività unplugged e tecnologiche, attraverso l'uso di software specifici e la fruizione di piattaforme didattiche dedicate, producendo risultati visibili in ambiente virtuale, in contesti di apprendimento e di gioco. Costruire e programmare un robot per analizzarne il comportamento e ricavare le relazioni causa-effetto.	Conoscere i diversi tipi di tecnologie e contenuti digitali. Conoscere i principali sistemi di tabulazione e rappresentazione di dati. Conoscere le diverse tipologie di testo regolativo. Conoscere i diversi tipi di script e alcune strutture di controllo del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding) attraverso la progettazione di algoritmi (diagrammi di flusso), producendo risultati visibili in ambiente virtuale, in contesti di apprendimento e di gioco.
DIMENSIONE DCA:	ETICA	
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - SICUREZZA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Costruire relazioni interpersonali positive, attraverso la regolazione delle emozioni, la gestione delle situazioni di	Gestire le emozioni negative e superare le situazioni di conflitto.	Conoscere regolamenti e documenti relativi all'uso delle tecnologie digitali (e- safety policy), ai diritti in internet, alla privacy, alla

conflitto e il rispetto delle regole di convivenza civile, in contesti reali e virtuali.	Comprendere le potenzialità, i limiti e i rischi legati all'uso della rete internet e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	prevenzione e contrasto del cyberbullismo, all'educazione civica digitale.
Comunicare, collaborare e interagire in sicurezza e in modo costruttivo, avvalendosi delle tecnologie digitali.	Comunicare e collaborare mediante l'uso sicuro di servizi e tecnologie digitali (posta elettronica, blog e piattaforme didattiche), secondo tempi prestabiliti e con la supervisione dell'insegnante.	Conoscere le principali funzionalità dei servizi e delle tecnologie per la comunicazione digitale.
Avere consapevolezza dei diritti e delle responsabilità personali e sociali (<i>tutela personale, e-inclusion, privacy, contrasto al cyberbullismo, netiquette</i>) e dell'impatto dell'utilizzo delle tecnologie digitali sulla salute e sull'ambiente (<i>prevenzione delle forme di dipendenza, sostenibilità</i>).	Rispettare regolamenti e principi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza digitale.	Conoscere i principi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza digitale.
	Relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e cooperare in modo costruttivo in contesti reali e virtuali.	Conoscere molteplici codici e mezzi per comunicare messaggi in diversi contesti.
	Comunicare, in modo rispettoso e propositivo, in vari contesti sociali reali e virtuali, usando molteplici codici e mezzi.	Conoscere le possibili conseguenze, anche di natura penale, derivanti da un uso distorto e/o improprio delle TIC e della Rete.
	Analizzare le abitudini d'uso dei mezzi tecnologici e degli ambienti virtuali e riflettere sulle possibili conseguenze per la salute e per l'ambiente.	Conoscere i rischi per la salute e per il benessere psicofisico correlati all'uso delle tecnologie digitali.
DIMENSIONE DCA:	TECNOLOGICA	
AREE DELLE COMPETENZE DIGCOMP	PROBLEM SOLVING	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Esplorare ed affrontare con flessibilità problemi e contesti tecnologici nuovi, valutando la scelta delle tecnologie opportune per affrontare e risolvere problemi reali.	Utilizzare in modo appropriato e funzionale dispositivi tecnologici, software, webware, app, piattaforme didattiche e motori di ricerca per trovare le possibili risposte tecnologiche alla risoluzione di problemi più o meno complessi.	Conoscere le potenzialità creative degli strumenti e delle tecnologie digitali da utilizzare per ottenere risultati differenti in contesti di apprendimento e di gioco.
Utilizzare le tecnologie digitali per sperimentarne le potenzialità creative e per risolvere situazioni problematiche.	Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per esprimersi in modo creativo e per individuare soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo (di apprendimento e di gioco).	Conoscere le modalità di funzionamento della Rete e dei motori di ricerca e le possibili strategie di utilizzo (operatori logici).
	Imparare ad affrontare situazioni problematiche, analizzando le risorse disponibili e individuando le procedure idonee alla loro risoluzione.	Conoscere i concetti fondamentali dell'informatica e i principi base del funzionamento delle nuove tecnologie, i più comuni programmi per l'elaborazione di testi, fogli di calcolo, immagini, presentazioni, animazioni e video.
		Conoscere il sistema operativo, le componenti hardware e software del computer, la gestione di programmi, file e cartelle.
		Conoscere le componenti, l'interfaccia, l'ambiente di lavoro e i comandi dei più comuni dispositivi tecnologici.
		Conoscere componenti, comandi e funzioni di kit robotici.
		Conoscere i principi base del funzionamento della Rete e dei motori di ricerca e le principali possibilità di utilizzo.
SEZIONE B	EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
ATTIVITÀ		
● Alfabetizzazione emotiva. ● Pausa attiva, Braingym e giochi collaborativi. ● Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. ● Digitazione di semplici parole e numeri sotto dettatura, per la creazione di risorse didattiche analogico-digitali (alfabetiere, calendario, elenco dei nomi, flash card). ● Tracciati grafici codificati. ● Pixel art e coding (creazione di immagini digitali o su fogli quadrettati mediante l'uso del codice cromatico e viceversa).		

- Alfabetizzazione emotiva e socio-affettiva.
- Brain gym e giochi collaborativi.
- Serious game di tipo logico-matematico e linguistico-espressivo.
- Pixel art e coding (creazione di immagini digitali o su fogli quadrettati mediante l'uso del codice cromatico e viceversa).
- Disegnare e comporre figure geometriche con il coding (Tangram creativo).
- Narrazioni multimediali mediante l'uso di strumenti digitali e della tecnica comunicativa del Digital Storytelling, per l'apprendimento multilinguistico.
- Realizzazione di prodotti secondo indicazioni procedurali (sequenze logiche), utilizzando in modo creativo materiali e/o oggetti di recupero con le tecniche del Making e/o del Tinkering.
- Dizionari multilingue, flash card interattive, doppiaggio e sottotitolaggio digitale per le lingue straniere.
- Testi regolativi (istruzioni operative, regole di comportamento e di gioco, ricette, procedure, attività quotidiane, indicazioni stradali), dialoghi, storie interattive, animazioni, giochi didattici e contenuti multimediali con il coding, per l'acquisizione di strategie di problem solving e per l'apprendimento multilinguistico.
- Analisi logica a blocchi.
- Opere d'arte animate con il coding.
- Fruizione e creazione di risorse digitali e prodotti di comunicazione in diversi formati (video, animazioni, presentazioni multimediali, audio, immagini, testi, mappe, infografiche, cartelloni multimediali, articoli, booktrailer, flipbook, webzine e prodotti di comunicazione promozionale) mediante l'uso di app, software e webware dedicati (di elaborazione testi, di gestione dati, di presentazione, di visualizzazione documenti, di grafica 2D e 3D, di editing video e audio, di animazione, di matematica dinamica, di lingue, per la creazione di contenuti interattivi e di mappe mentali e concettuali, per la didattica inclusiva).
- Ricerche guidate nel web (caccie al tesoro e webquest strutturati).
- Giornalini online.
- Lettura partecipata in biblioteca.
- Scrittura creativa e articoli tematici per il blog scolastico.
- Compiti di prestazione e di realtà.
- Condivisione e produzione collaborativa di contenuti didattici in ambiente virtuale.
- Scrittura e produzione di composizioni musicali digitali.
- Labirinti e percorsi (robotica educativa e coding).
- Alfabetizzazione informatica e digitale.
- Produzione e rielaborazione di immagini digitali di opere d'arte.
- Robotica educativa e programmazione a blocchi.
- Microattività di coding e robotica educativa dedicate a tematiche trasversali.
- Realizzazione di modelli tridimensionali digitali e stampa 3D.
- Momenti formativi/informativi di cittadinanza digitale.
- Attività didattico-educative relative al progetto d'Istituto "Sicurezza... fuori e dentro la Rete".
- Attività laboratoriali analogico-digitali in continuità tra i tre ordini di scuola.
- Classi virtuali e videolezioni.
- Quiz, test online e schede interattive.
- Diario di bordo digitale.
- Portfolio digitale

METODOLOGIE

CIRCLE TIME, ROLE PLAYING, DECISION MAKING, DEBATE, BRAINSTORMING, PEER TUTORING, COOPERATIVE LEARNING CON O SENZA TECNICA DEL JIGSAW, PROBLEM SOLVING, PEER LEARNING, LEARNING BY DOING AND BY CREATING, REFLECTIVE LEARNING, WEBQUEST, SERIOUS GAMES, FLIPPED CLASSROOM, EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO, PROJECT BASED LEARNING, ACTION MAZE, STUDI DI CASO, PEER EDUCATION, REFLECTIVE LEARNING,

6. LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Per il conseguimento delle competenze digitali delle alunne e degli alunni si possono adoperare i seguenti criteri:

CRITERI DI VALUTAZIONE E LIVELLI DI PADRONANZA PER LA CERTIFICAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE				
LIVELLI DI PADRONANZA DELLA COMPETENZA	DOMINI COGNITIVI	COMPITI PROBLEMI	VARIABILITÀ SITUAZIONI APPLICATIVE	LIVELLI DI AUTONOMIA
A – Avanzato (9-10)	CREARE ↑ VALUTARE ↑ ANALIZZARE ↑ APPLICARE ↑ COMPRENDERE ↑ RICORARE	compiti specifici e problemi complessi con soluzioni limitate	situazioni nuove	in modo indipendente, responsabile e consapevole
B – Intermedio (7-8)		compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Situazioni nuove	in autonomia e in modo consapevole
C – Base (6)		Compiti semplici e problemi diretti	anche in situazioni nuove	in autonomia e con guida solo in caso di necessità
D – Iniziale (≤5)		compiti semplici	situazioni note	con opportuna guida

La valutazione della competenza digitale derivante dall'interazione dinamica delle competenze digitali specifiche riferite alle tre dimensioni del modello DCA, si basa su i criteri del framework DigComp e i livelli di padronanza del documento ministeriale della certificazione delle competenze.

I livelli di padronanza e i processi di pensiero di grado elevato come valutare e creare sono da considerarsi commisurati all'età scolare, allo sviluppo cognitivo e al bagaglio di conoscenze degli alunni.

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

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. Progetta e compie nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. Conosce le parti principali del computer.	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
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.	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		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre	Conosce le parti principali del computer. Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.	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.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati.	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. 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.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.	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 giochi didattici. Utilizzo di software didattici. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). Uso della posta elettronica per comunicare. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. Utilizza strumenti tecnologici.	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. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	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. I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici.	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. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	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. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. Il Blog come strumento per comunicare. Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). Il blog come strumento per comunicare. 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.

OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. COMUNICAZIONE: 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. 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. SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. 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	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Utilizzare software offline e online per attività di Coding.	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 Open source. 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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	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	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	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.
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, 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. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E COMPETENZE CONNESSE ALLE TRE DIMENSIONI DELLA COMPETENZA DIGITALE (COGNITIVA, ETICA E TECNOLOGICA)	
INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
AMBITO LINGUISTICO	● Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ● Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
AMBITO SCIENTIFICO	● Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. ● Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
AMBITO ANTROPOLOGICO	● Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ● Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
AMBITO ARTISTICO-ESPRESSIVO	● Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. ● Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ● Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. ● Familiarizza con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), del contatto attivo con i «media» e della ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
AMBITO LINGUISTICO	● Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. ● Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione	● Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.	● Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...). ● Ricerare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.). ● Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. ● Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. ● Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). ● Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. ● Comprendere istruzioni Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

AMBITO SCIENTIFICO	● Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. ● Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ● Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ● Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. ● Ha cura della sua salute; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ● Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. ● Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ● Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	● Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). ● Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. ● Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. ● Costruire modelli materiali anche nello spazio. ● Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	● Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. ● Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). ● Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. ● Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. ● Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. ● Eseguire rilievi fotografici. ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ● Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione ● informatica. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. ● Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ● Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. ● Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. ● Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ● Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
----------------------------------	--	---	--

AMBITO ANTROPOLOGICO	● Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. ● Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. ● L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. ● Utilizza il linguaggio della geo-graficità per... progettare percorsi e itinerari di viaggio. ● Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	● Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. ● Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	● Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. ● Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. ● Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.). ● Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.
AMBITO ARTISTICO-ESPRESSIVO	● Fa uso di forme di notazione musicale analogiche o codificate. ● Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. ● L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ● È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). ● L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. ● Utilizza il linguaggio	● Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni	● Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). ● Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. ● Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. ecc.). ● Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. ● Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

	corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. ● Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo. ● Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.		
--	--	--	--

SECONDARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
		AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AMBITO LINGUISTICO	● Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. ● Ascolta e comprende testi di vario tipo «diretti» e «trasmessi» dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. ● Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). ● Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. ● ● Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	● Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente. ● Precisare le fonti e servirsi eventualmente di materiali di supporto (cartine, tabelle, grafici). ● Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. ● Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in ● modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). ● Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. ● Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena. ● Leggere testi riguardanti istruzioni per l'uso di un oggetto, per lo svolgimento di giochi, per attività collaborative. ● Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

AMBITO SCIENTIFICO

- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.
- Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.
- Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.
- Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.
- Adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
- Eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, ordinamenti e confronti tra i numeri conosciuti (numeri naturali, numeri interi, frazioni e numeri decimali), quando
- possibile a mente oppure utilizzando gli usuali algoritmi scritti, le calcolatrici e i fogli di calcolo e valutando quale strumento può essere più opportuno.
- Riprodurre figure e disegni geometrici, utilizzando in modo appropriato e con accuratezza opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, goniometro, software di geometria).
- Descrivere figure complesse e costruzioni geometriche al fine di comunicarle ad altri.
- Riprodurre figure e disegni geometrici in base a una descrizione e codificazione fatta da altri.
- Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. In situazioni significative, confrontare dati al fine di prendere decisioni.
- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer.
- Sviluppare la cura e il controllo della propria salute. Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
- Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

AMBITO ANTROPOLOGICO	● L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. ● Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. ● Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. ● Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. ● Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. ● Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.	● Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti. ● Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali. ● Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. ● Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. ● Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali. ● Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto. ● Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
AMBITO ARTISTICO- ESPRESSIVO	● È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. ● Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ● Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. ● Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. ● Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello «star bene» in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. ● Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. ● È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.	● Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. ● Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. ● Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). ● Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. ● Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra. ● Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.