



- DISTRETTO SCOLASTICO N.57 -
ISTITUTO COMPRENSIVO "G. Romano"
Scuola Infanzia - Primaria - Secondaria di 1° Grado

AUTONOMIA SA3K4 - C.F. 91027500650

Via V. Veneto, 42 - **84025 - E B O L I (SA)**

centralino: 0828 332006 - 0828 365523

E-MAIL: saic852004@istruzione.it - PEC: saic852004@pec.istruzione.it

sito: <http://icgiacintoromanoeboli.edu.it/>



CURRICOLO DIGITALE

FONTI LEGISLATIVE:

- ⇒ Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006
- ⇒ Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018
- ⇒ Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Scheda certificazione competenze
- ⇒ Digcomp 2.1

Dalle RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO 2006

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

La competenza digitale 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. Le persone 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.

Dal DIGCOMP_2_1 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. 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.
- 3. 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.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

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.

Dal DIGCOMP_2_1 DIMENSIONI DI COMPETENZA DIGITALE

1. INFORMAZIONE:

- 1.a. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.b. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.c. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. COMUNICAZIONE:

- 2.a. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.b. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.c. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.d. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.e. Netiquette
- 2.f. Gestire l'identità digitale

3. CREAZIONE DI CONTENUTI:

- 3.a. Sviluppare contenuti digitali
- 3.b. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.c. Copyright e licenze
- 3.d. Programmazione

4. SICUREZZA:

- 4.a. Proteggere i dispositivi
- 4.b. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.c. Proteggere la salute e il benessere
- 4.d. Proteggere l'ambiente

5. PROBLEM-SOLVING:

- 5.a. Risolvere problemi tecnici
- 5.b. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.c. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.d. Individuare i divari di competenze digitali

Dalle RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA 2018

Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza , spirito critico e responsabilità 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. Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA E AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

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.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

CREAZIONE DI CONTENUTI:

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);

Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).

- a) Si interessa a strumenti tecnologici e non, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi anche in vista dello sviluppo del pensiero computazionale.
- b) Gioca con gli strumenti tecnologici mediali e non con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione;
- c) "Usa" i media come input creativi;
- d) Co-costruisce le prime esperienze mediali;
- e) Utilizza i media come mezzi per l'autonarrazione e lo storytelling;
- f) Realizza piccoli artefatti o percorsi logici.

1. Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.
2. Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim).
3. Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi
4. Abilità di risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
5. Capire cos'è un algoritmo, dimostrando che sono algoritmi alcuni dei modi di operare nella vita di tutti i giorni, che vengono eseguiti automaticamente.
6. Arricchire l'esperienza linguistica dei bambini; accrescere il piacere per l'ascolto; effettuare collegamenti interdisciplinari con le diverse aree di apprendimento, in particolare: educazione all'immagine e socio affettiva.
7. Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande.
8. Stimolare la partecipazione e la capacità di collaborare attivamente per portare a buon fine un compito.
9. Sperimentare Istruzioni sequenziali.
10. Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura.
11. Primi approcci di robotica educativa.
12. Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici.
13. Sperimentare il passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) - L'artista su "Programma il futuro".
14. Percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (ES. coding unplugged).
15. Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), anche con strumenti strutturati free (es. CodyRoby).
16. Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Blue Bot, Cubetto,...).

17. Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione).

TRAGUARDI FORMATIVI FINE CLASSE TERZA PRIMARIA (I- II- III CLASSE)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

1. INFORMAZIONE

(Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini))

2. CREAZIONE DI CONTENUTI:

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);

Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).

5. PROBLEM SOLVING

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale
Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia.

a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando

1. Utilizzare i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.
2. Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
3. Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino.
4. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
5. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle.
6. Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.
7. Conoscere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Conoscere i rischi i nell'utilizzo della rete con PC e Telefonini.
8. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.
9. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.
18. Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.

le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

b) Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

c) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

TRAGUARDI FORMATIVI FINE CLASSE TERZA PRIMARIA (IV - V CLASSE)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

1. INFORMAZIONE

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

Avvio a individuazione delle fonti Organizzazione delle informazioni.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE) Comunicare in ambienti digitali (es. Seesaw- Wikispaces).

Condivisione di risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso

1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
2. Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.
3. Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche,
4. comunicare.
5. Comprendere Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
6. Utilizzare, creare semplici materiali, oggetti digitali per l'apprendimento.
7. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.

strumenti digitali. Interazione e partecipazione alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE CONTENUTI

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione.

4. SICUREZZA

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

5. PROBLEM SOLVING

**Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia.**

- a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- b) Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate
- c) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo e sostenibile

8. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
9. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle
10. apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
11. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete e individuare i comportamenti preventivi e correttivi.
12. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
13. Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi. Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per
14. realizzare progetti STEM e STEAM.
15. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.

TRAGUARDI FORMATIVI FINE SCUOLA SECONDARIA I GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

1. INFORMAZIONE

Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news. Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale.

Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE)

Comunicare in ambienti digitali (Seesaw-Wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE CONTENUTI

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.

4. SICUREZZA

dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
2. Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.
3. Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche,
4. comunicare.
5. Comprendere Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
6. Utilizzare, creare semplici materiali, oggetti digitali per l'apprendimento.
7. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.
8. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
9. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle
10. apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
11. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete e individuare i comportamenti preventivi e correttivi.
12. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
13. Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi. Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per
14. realizzare progetti STEM e STEAM.

Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.

5. PROBLEM SOLVING

Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.

- a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

- b) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

15. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA

Infanzia- Primaria Classe 1^a

<p>Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1</p> <p>3. Creazione di contenuti Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale.</p>	<p>Arte – Tecnologia – Geometria – Matematica - Motoria</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utilizzare semplici programmi grafici per creare percorsi/procedure es. paint ⇒ Disegno in pixel (pixel art) ⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) ⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) ⇒ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) ⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Bee Bot) ⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione) Codyway per percorsi ed istruzioni ⇒ Coding (Corso 1-2) ⇒ Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico): Scratch jr. <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo ⇒ Usare in modo guidato giochi didattici ⇒ Usare Scratch jr e percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie <p>Trasversale (Tutte le discipline) Decodificare semplici istruzioni</p>
<p>STRUMENTI</p>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni - Paint – software per la grafica – Scratch App</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging</p>

Primaria Classe 2^a e 3^a

Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1

1. Informazione (classe 3)

Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)

3. Creazione di contenuti

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale

6. Problem solving

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale
Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia

Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria

- ⇒ Disegno su quadrettatura
 - ⇒ Utilizzo di paint (disegno in pixel /pixel art)
 - ⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.)
 - ⇒ Uso di tabelle
 - ⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini
 - ⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
 - ⇒ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)
 - ⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Bee Bot, Dash)
 - ⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, cicli "for" e "while")
 - ⇒ Codyway: procedure per istruzioni e percorsi
 - ⇒ Percorsi unplugged: i mostri dal codice all'algoritmo al disegno
 - ⇒ Disegni con Scratch
 - ⇒ Scratch jr Italiano
 - ⇒ Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo
 - ⇒ Usare in modo guidato giochi didattici
 - ⇒ Usare Scratch jr e percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie
- ### Italiano
- ⇒ Dettati e testi al pc
 - ⇒ Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione
 - ⇒ Autocorrezione
 - ⇒ Storie multimediali
 - ⇒ Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)
 - ⇒ Scrittura "codice" di comportamento

	<p>⇒ Caccia al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet</p> <p>Matematica</p> <p>⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche</p> <p>⇒ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi.</p> <p>⇒ Navigazione sicura e uso corretto social network</p>
STRUMENTI	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni - Paint – software per la grafica – Scratch App</p>
METODOLOGIA	<p>Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>

Primaria Classe 4^a e 5^a

<p>Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1</p> <p>1. Informazione Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Avvio a individuazione delle fonti. Organizzazione delle informazioni.</p> <p>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) Comunicare in ambienti digitali (seesaw- wikispaces),</p>	<p>Arte – tecnologia - matematica - motoria – musica</p> <p>⇒ Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art)</p> <p>⇒ utilizzo di Scratch</p> <p>⇒ passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.)</p> <p>⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura</p> <p>⇒ Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)</p> <p>⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)</p> <p>⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, Dash, Ozobot, Lego Mindstorm)</p> <p>⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi</p> <p>⇒ Giochi di movimento con procedure e comandi</p> <p>⇒ Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi</p> <p>⇒ Percorsi tecnologici da Programma il futuro</p> <p>⇒ Percorsi unplugged Programma il futuro</p> <p>⇒ Progetti creativi con Scratch</p>
---	---

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

3. Creazione contenuti

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione ed e-portfolio

4. Sicurezza

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

5. Problem solving

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale
Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia

⇒ Progetti musicali e creativi con Makey Makey

Italiano

- ⇒ Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione
- ⇒ Autocorrezione e revisione
- ⇒ Videoscrittura creativa (testo e immagini)
- ⇒ Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati
- ⇒ Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)
- ⇒ Creazione di artefatti e Storie con Scratch

Matematica

- ⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche
- ⇒ Foglio di calcolo
- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche
- ⇒ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici

Storia - geografia – scienze

- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...)
- ⇒ Presentazioni di argomenti studiati
- ⇒ Mappe concettuali e schemi
- ⇒ Webquest e approfondimenti
- ⇒ Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz
- ⇒ Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (Codyway e QR code)

Trasversale (tutte le discipline)

- ⇒ Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo
- ⇒ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni
- ⇒ Saper utilizzare gli elementi per immettere dati, stampare e salvare un documento nella gestione dei file e delle cartelle.

STRUMENTI	Lim – pc - tablet Internet - Google Suite for edu Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Schede di lavoro per webquest - Classe virtuale – Cloud - Dropbox - Google apps for edu Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni - Audacity Wikispaces – Internet - Scratch App - QRcode - Registratore di suoni - Strumenti per e-portfolio
METODOLOGIA	Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi

SECONDARIA Classe 1^a 2^a 3^a

<p>Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1</p> <p>1. Informazione Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo Ricerca e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale. Conoscere le basi della codifica</p>	<p>Tecnologia - competenze digitali trasversali</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluent typing) ⇒ Ora del codice e corso Programma il futuro 20 ore (percorsi tecnologici e unplugged) ⇒ Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione ⇒ Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni ⇒ Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) con Scratch e app robotica ed elettronica educativa (Dash, Ozobot, Lego Mindstorm) Tinkering <p>Arte – educazione fisica – musica</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura, ⇒ Creatività manuale e digitale, videomaking ⇒ Copyright e licenze ⇒ Progetti creativi con Scratch ⇒ Progetti musicali e creativi con Makey Makey ed altri ⇒ Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi <p>Italiano</p>
--	---

e rappresentazione digitale dell'informazione.
Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale)

Comunicare in ambienti digitali (seesaw- wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. Creazione contenuti

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.
Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.

4. Sicurezza

Protezione personale,

- ⇒ Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast
- ⇒ Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)
- ⇒ Storie con Scratch
- ⇒ Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole"); procedure metodologiche
- ⇒ Regole uso cellulari e dispositivi per BYOD
- ⇒ Coding e grammatica
- ⇒ Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line
- ⇒ progetto SOS Internet: percorso formativo, produzione materiali informativi, manuali e guide Copyright e licenze, modelli e plagio
- ⇒ Social reading, book trailer, video recensione
- ⇒ Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline
- ⇒ Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione
- ⇒ Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità

Matematica

- ⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con geogebra o Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo.
- ⇒ Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici Elaborazione e scrittura procedure metodologiche.

Storia- geografia – scienze

- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate
- ⇒ Mappe concettuali e schemi creati con Cmap o altri applicativi free similari
- ⇒ Linee del tempo
- ⇒ Google earth, geolocalizzazione
- ⇒ Repository, archivi on line (dropbox, google suite for edu, blog)
- ⇒ Creazione/Remix di progetti di Scratch per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz

<p>protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.</p> <p>5. Problem solving Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>⇒ Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (Codyway e QR code)</p> <p>Trasversale (tutte le discipline)</p> <p>⇒ Scegliere e sviluppare argomenti disciplinari ed interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: costruire video, mappe concettuali, quiz, flash card, note, presentazioni</p> <p>⇒ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni</p> <p>⇒ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</p>
<p>STRUMENTI</p>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google Suite for edu Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Schede di lavoro per webquest - Classe virtuale – Cloud - Dropbox - Google apps for edu Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni - Audacity Wikispaces – Internet - Scratch App - QRcode - Registratore di suoni - Strumenti per e-portfolio</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante e si avvicina a conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete per ricavare informazioni utili per la conoscenza dello strumento.	Inizia a padroneggiare lo strumento seguendo semplici informazioni.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera solo se guidato dall'insegnante.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, si avvicina all'utilizzo dei suoi principali componenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo un semplice testo.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (scrive testi) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (scrive testi) con la supervisione dell'insegnante.	Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Confeziona e invia messaggi di posta elettronica in autonomia.
4. SICUREZZA	Si avvicina alla conoscenza dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Inizia ad essere consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti preventivi.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni	Accede alla rete per ricavare informazioni.	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.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.	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	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di	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.

		intellettuale.	proprietà intellettuale.	
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le TIC. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

FONTI LEGISLATIVE:

- ⇒ Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006
- ⇒ Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018
- ⇒ Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Scheda certificazione competenze
- ⇒ Digcomp 2.1

Dalle RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO 2006

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

La competenza digitale 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. Le persone 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.

Dal DIGCOMP_2_1 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **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.
3. **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.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

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.

Dal DIGCOMP_2_1 DIMENSIONI DI COMPETENZA DIGITALE

1. INFORMAZIONE:

- 1.a. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.b. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.c. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. COMUNICAZIONE:

- 2.a. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.b. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.c. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.d. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.e. Netiquette
- 2.f. Gestire l'identità digitale

3. CREAZIONE DI CONTENUTI:

- 3.a. Sviluppare contenuti digitali
- 3.b. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.c. Copyright e licenze
- 3.d. Programmazione

4. SICUREZZA:

- 4.a. Proteggere i dispositivi
- 4.b. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.c. Proteggere la salute e il benessere
- 4.d. Proteggere l'ambiente

5. PROBLEM-SOLVING:

- 5.a. Risolvere problemi tecnici
- 5.b. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.c. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.d. Individuare i divari di competenze digitali

Dalle RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA 2018

Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza , spirito critico e responsabilità 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. Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA E AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

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.

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

CREAZIONE DI CONTENUTI:

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);

Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).

- a) Si interessa a strumenti tecnologici e non, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi anche in vista dello sviluppo del pensiero computazionale.
- b) Gioca con gli strumenti tecnologici mediali e non con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione;
- c) "Usa" i media come input creativi;
- d) Co-costruisce le prime esperienze mediali;
- e) Utilizza i media come mezzi per l'autonarrazione e lo storytelling;
- f) Realizza piccoli artefatti o percorsi logici.

1. Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.
2. Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Lim).
3. Imparare a inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi
4. Abilità di risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole.
5. Capire cos'è un algoritmo, dimostrando che sono algoritmi alcuni dei modi di operare nella vita di tutti i giorni, che vengono eseguiti automaticamente.
6. Arricchire l'esperienza linguistica dei bambini; accrescere il piacere per l'ascolto; effettuare collegamenti interdisciplinari con le diverse aree di apprendimento, in particolare: educazione all'immagine e socio affettiva.
7. Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande.
8. Stimolare la partecipazione e la capacità di collaborare attivamente per portare a buon fine un compito.
9. Sperimentare Istruzioni sequenziali.
10. Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura.
11. Primi approcci di robotica educativa.
12. Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici.
13. Sperimentare il passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) - L'artista su "Programma il futuro".
14. Percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente (ES. coding unplugged).
15. Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), anche con strumenti strutturati free (es. CodyRoby).
16. Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Blue Bot, Cubetto,...).

17. Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione).

TRAGUARDI FORMATIVI FINE CLASSE TERZA PRIMARIA (I- II- III CLASSE)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

1. INFORMAZIONE

(Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini))

2. CREAZIONE DI CONTENUTI:

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);

Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare (Avvio al pensiero computazionale).

5. PROBLEM SOLVING

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale
Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia.

a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando

1. Utilizzare i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.
2. Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
3. Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino.
4. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
5. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle.
6. Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.
7. Conoscere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Conoscere i rischi i nell'utilizzo della rete con PC e Telefonini.
8. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.
9. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.
18. Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.

le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

b) Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

c) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

TRAGUARDI FORMATIVI FINE CLASSE TERZA PRIMARIA (IV - V CLASSE)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

1. INFORMAZIONE

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

Avvio a individuazione delle fonti Organizzazione delle informazioni.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE) Comunicare in ambienti digitali (es. Seesaw- Wikispaces).

Condivisione di risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso

1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
2. Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.
3. Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche,
4. comunicare.
5. Comprendere Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
6. Utilizzare, creare semplici materiali, oggetti digitali per l'apprendimento.
7. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.

strumenti digitali. Interazione e partecipazione alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE CONTENUTI

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione.

4. SICUREZZA

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

5. PROBLEM SOLVING

**Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale. Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia.**

- a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- b) Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate
- c) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo e sostenibile

8. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
9. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle
10. apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
11. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete e individuare i comportamenti preventivi e correttivi.
12. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
13. Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi. Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per
14. realizzare progetti STEM e STEAM.
15. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.

TRAGUARDI FORMATIVI FINE SCUOLA SECONDARIA I GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO del 22 maggio 2018 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari 2018

AREE E COMPETENZE SPECIFICHE

Conoscenze e abilità

1. INFORMAZIONE

Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news. Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale.

Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE (CLASSE VIRTUALE)

Comunicare in ambienti digitali (Seesaw-Wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE CONTENUTI

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.

4. SICUREZZA

dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.
2. Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.
3. Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche,
4. comunicare.
5. Comprendere Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
6. Utilizzare, creare semplici materiali, oggetti digitali per l'apprendimento.
7. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.
8. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
9. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle
10. apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.
11. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete e individuare i comportamenti preventivi e correttivi.
12. Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.
13. Usare il ragionamento logico per ottenere la correttezza di algoritmi e programmi. Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per
14. realizzare progetti STEM e STEAM.

Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.

5. PROBLEM SOLVING

Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.

- a) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

- b) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

15. Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.

PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ' DISCIPLINARI INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA

Infanzia- Primaria Classe 1^a

<p>Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1</p> <p>3. Creazione di contenuti Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale.</p>	<p>Arte – Tecnologia – Geometria – Matematica - Motoria</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utilizzare semplici programmi grafici per creare percorsi/procedure es. paint ⇒ Disegno in pixel (pixel art) ⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) ⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) ⇒ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) ⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Bee Bot) ⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione) Codyway per percorsi ed istruzioni ⇒ Coding (Corso 1-2) ⇒ Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico): Scratch jr. <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo ⇒ Usare in modo guidato giochi didattici ⇒ Usare Scratch jr e percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie <p>Trasversale (Tutte le discipline) Decodificare semplici istruzioni</p>
<p>STRUMENTI</p>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni - Paint – software per la grafica – Scratch App</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging</p>

Primaria Classe 2^a e 3^a

Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1

1. Informazione (classe 3)

Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)

3. Creazione di contenuti

Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale

6. Problem solving

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale
Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia

Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria

- ⇒ Disegno su quadrettatura
 - ⇒ Utilizzo di paint (disegno in pixel /pixel art)
 - ⇒ Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.)
 - ⇒ Uso di tabelle
 - ⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini
 - ⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
 - ⇒ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)
 - ⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Bee Bot, Dash)
 - ⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, cicli "for" e "while")
 - ⇒ Codyway: procedure per istruzioni e percorsi
 - ⇒ Percorsi unplugged: i mostri dal codice all'algoritmo al disegno
 - ⇒ Disegni con Scratch
 - ⇒ Scratch jr Italiano
 - ⇒ Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo
 - ⇒ Usare in modo guidato giochi didattici
 - ⇒ Usare Scratch jr e percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie
- ### Italiano
- ⇒ Dettati e testi al pc
 - ⇒ Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione
 - ⇒ Autocorrezione
 - ⇒ Storie multimediali
 - ⇒ Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)
 - ⇒ Scrittura "codice" di comportamento

	<p>⇒ Caccia al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet</p> <p>Matematica</p> <p>⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche</p> <p>⇒ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi.</p> <p>⇒ Navigazione sicura e uso corretto social network</p>
STRUMENTI	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Programmi di videoscrittura - Programmi per le presentazioni - Paint – software per la grafica – Scratch App</p>
METODOLOGIA	<p>Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>

Primaria Classe 4^a e 5^a

<p>Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1</p> <p>1. Informazione Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. Avvio a individuazione delle fonti. Organizzazione delle informazioni.</p> <p>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) Comunicare in ambienti digitali (seesaw- wikispaces),</p>	<p>Arte – tecnologia - matematica - motoria – musica</p> <p>⇒ Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art)</p> <p>⇒ utilizzo di Scratch</p> <p>⇒ passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.)</p> <p>⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura</p> <p>⇒ Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)</p> <p>⇒ Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)</p> <p>⇒ Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, Dash, Ozobot, Lego Mindstorm)</p> <p>⇒ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi</p> <p>⇒ Giochi di movimento con procedure e comandi</p> <p>⇒ Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi</p> <p>⇒ Percorsi tecnologici da Programma il futuro</p> <p>⇒ Percorsi unplugged Programma il futuro</p> <p>⇒ Progetti creativi con Scratch</p>
---	---

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

3. Creazione contenuti

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione ed e-portfolio

4. Sicurezza

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

5. Problem solving

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale
Adattare gli strumenti ai bisogni personali
Innovare e creare usando la tecnologia

⇒ Progetti musicali e creativi con Makey Makey

Italiano

- ⇒ Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione
- ⇒ Autocorrezione e revisione
- ⇒ Videoscrittura creativa (testo e immagini)
- ⇒ Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati
- ⇒ Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)
- ⇒ Creazione di artefatti e Storie con Scratch

Matematica

- ⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche
- ⇒ Foglio di calcolo
- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche
- ⇒ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici

Storia - geografia – scienze

- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...)
- ⇒ Presentazioni di argomenti studiati
- ⇒ Mappe concettuali e schemi
- ⇒ Webquest e approfondimenti
- ⇒ Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz
- ⇒ Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (Codyway e QR code)

Trasversale (tutte le discipline)

- ⇒ Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo
- ⇒ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni
- ⇒ Saper utilizzare gli elementi per immettere dati, stampare e salvare un documento nella gestione dei file e delle cartelle.

STRUMENTI	Lim – pc - tablet Internet - Google Suite for edu Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Schede di lavoro per webquest - Classe virtuale – Cloud - Dropbox - Google apps for edu Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni - Audacity Wikispaces – Internet - Scratch App - QRcode - Registratore di suoni - Strumenti per e-portfolio
METODOLOGIA	Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi

SECONDARIA Classe 1^a 2^a 3^a

<p>Aree e dimensioni di competenza dal DIGCOMP_2_1</p> <p>1. Informazione Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo Ricerca e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale. Conoscere le basi della codifica</p>	<p>Tecnologia - competenze digitali trasversali</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluent typing) ⇒ Ora del codice e corso Programma il futuro 20 ore (percorsi tecnologici e unplugged) ⇒ Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione ⇒ Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni ⇒ Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) con Scratch e app robotica ed elettronica educativa (Dash, Ozobot, Lego Mindstorm) Tinkering <p>Arte – educazione fisica – musica</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura, ⇒ Creatività manuale e digitale, videomaking ⇒ Copyright e licenze ⇒ Progetti creativi con Scratch ⇒ Progetti musicali e creativi con Makey Makey ed altri ⇒ Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi <p>Italiano</p>
--	---

e rappresentazione digitale dell'informazione.
Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale)

Comunicare in ambienti digitali (seesaw- wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. Creazione contenuti

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.
Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.

4. Sicurezza

Protezione personale,

- ⇒ Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast
- ⇒ Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo)
- ⇒ Storie con Scratch
- ⇒ Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole"); procedure metodologiche
- ⇒ Regole uso cellulari e dispositivi per BYOD
- ⇒ Coding e grammatica
- ⇒ Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line
- ⇒ progetto SOS Internet: percorso formativo, produzione materiali informativi, manuali e guide Copyright e licenze, modelli e plagio
- ⇒ Social reading, book trailer, video recensione
- ⇒ Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline
- ⇒ Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione
- ⇒ Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità

Matematica

- ⇒ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con geogebra o Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo.
- ⇒ Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici Elaborazione e scrittura procedure metodologiche.

Storia- geografia – scienze

- ⇒ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate
- ⇒ Mappe concettuali e schemi creati con Cmap o altri applicativi free similari
- ⇒ Linee del tempo
- ⇒ Google earth, geolocalizzazione
- ⇒ Repository, archivi on line (dropbox, google suite for edu, blog)
- ⇒ Creazione/Remix di progetti di Scratch per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz

<p>protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.</p> <p>5. Problem solving Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>⇒ Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (Codyway e QR code)</p> <p>Trasversale (tutte le discipline)</p> <p>⇒ Scegliere e sviluppare argomenti disciplinari ed interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: costruire video, mappe concettuali, quiz, flash card, note, presentazioni</p> <p>⇒ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni</p> <p>⇒ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</p>
<p>STRUMENTI</p>	<p>Lim – pc - tablet Internet - Google Suite for edu Google maps, earth... Motori di ricerca – Padlet - Checklist e griglie di valutazione dei siti - Schede di lavoro per webquest - Classe virtuale – Cloud - Dropbox - Google apps for edu Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker - Registratore di suoni - Audacity Wikispaces – Internet - Scratch App - QRcode - Registratore di suoni - Strumenti per e-portfolio</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante e si avvicina a conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete per ricavare informazioni utili per la conoscenza dello strumento.	Inizia a padroneggiare lo strumento seguendo semplici informazioni.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera solo se guidato dall'insegnante.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, si avvicina all'utilizzo dei suoi principali componenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo un semplice testo.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (scrive testi) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (scrive testi) con la supervisione dell'insegnante.	Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Confeziona e invia messaggi di posta elettronica in autonomia.
4. SICUREZZA	Si avvicina alla conoscenza dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Inizia ad essere consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti preventivi.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni	Accede alla rete per ricavare informazioni.	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.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.	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	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di	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.

		intellettuale.	proprietà intellettuale.	
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le TIC. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.