





ISTITUTO COMPRESIVO MONDOVÌ 2
Via Matteotti, 9 12084 MONDOVÌ (CN) Tel.0174 43144 Fax 0174 553935
e-mail: cnic85900a@istruzione.it - PEC: cnic85900a@pec.istruzione.it
<http://www.icmondovi2.edu.it> - C.F.: 93055460047

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI (PNRR D.M. 66/2023)

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Il curriculum digitale organizza, descrive e valuta 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. La commissione che ha lavorato alla stesura del documento, composta da docenti dei tre ordini di scuola, ha individuato un percorso in continuità per lo sviluppo progressivo della competenza digitale, tenendo conto delle Competenze Europee richieste. Quanto contenuto nel curriculum indica un possibile percorso condiviso dal quale ogni docente/consiglio di classe può trarre indicazioni e suggerimenti operativi (sono presenti alcuni link a siti o programmi, applicazioni che fanno riferimento a risorse già sperimentate). Sono state concordate le griglie valutative relative ai nuclei specifici del curriculum digitale, inserite nella parte finale del documento.

“La competenza digitale implica l’uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell’apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l’alfabetizzazione all’informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

(Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning – Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018, ST9009 2018 INIT).



La mappa basata sui concetti fondanti è stata elaborata traendo spunto dal corso di formazione di Istituto "Saperi Essenziali e Trasversalità Curricolare" tenuto dal prof. Tiziano Pera e dai suoi collaboratori.

INFANZIA 5 ANNI / PRIMARIA CLASSE 1[^]

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (OBIETTIVI)	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE
Alfabetizzazione	<p>1.1 Navigare, ricercare (e filtrare) dati, informazioni e i contenuti digitali.</p> <p>-Conoscere l'esistenza dei diversi linguaggi comunicativi (curricolo ed. civica).</p>	<p>-Scoprire l'utilità degli strumenti mediatici per favorire la comunicazione.</p> <p>-Riconoscere e denominare macchine, strumenti tecnologici e le loro parti.</p> <p>-Ricerca contenuti ludici e digitali.</p> <p>-Utilizzare alcuni elementi base di windows: word, paint (solo primaria).</p>	<p>-Utilizzo di alcuni strumenti mediatici (pc, tablet, lettore cd, lim, schermi interattivi) e applicazioni multimediali per introdurre, approfondire gli argomenti proposti e sollecitare la motivazione e la curiosità dei bambini.</p> <p>-Conoscere e utilizzare i tasti del mouse e della funzionalità touch per interagire con gli schermi interattivi.</p> <p>-Consultare i dizionari figurati.</p>	<p>-Libri digitali</p> <p>-Flashcards</p> <p>-Giochi interattivi (Wordwall, Learning Apps...)</p> <p>-Tappeto interattivo</p>
Comunicazione	<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p>	<p>-Favorire il confronto tra gli alunni per porre domande, formulare ipotesi, ampliare le conoscenze, trovare strategie e soluzioni a problemi.</p>	<p>-Utilizzare giochi didattici interattivi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico.</p> <p>-Attività ludiche per acquisire le principali regole comportamentali: prestare attenzione, rispettare il turno e dare il proprio contributo.</p>	<p>-Bee Bot</p> <p>-MTiny</p> <p>-Reticoli</p>

Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.4 Programmazione (pensiero computazionale e coding).</p>	<p>-Conoscere e utilizzare le app per la creazione di contenuti digitali.</p> <p>-Eseguire semplici istruzioni e procedure.</p>	<p>-Scoprire e utilizzare le varie funzioni di Paint e di specifiche app per creare contenuti digitali.</p> <p>-Ricomporre puzzle virtuali trascinando le varie parti costruttive.</p> <p>-Attività di coding seguendo indicazioni per risolvere un problema in modo creativo.</p> <p>-Attività di programmazione di semplici robot (Bee Bot, MTiny).</p> <p>-Semplici attività di programmazione con Lego Education.</p> <p>-Attività di pixel art.</p>	<p>-Bee Bot</p> <p>-MTiny</p> <p>-Reticoli</p> <p>-Pc</p> <p>-Costruzioni</p> <p>-Lego</p>
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p>	<p>-Adottare comportamenti adeguati all'uso corretto dei dispositivi.</p>	<p>-Discussione collettiva e osservazione di immagini per individuare i comportamenti corretti.</p>	<p>-Pc</p> <p>-Lim</p> <p>-Immagini figurative</p>
Risolvere problemi	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<p>-Stimolare l'interesse e la curiosità attraverso immagini, video, giochi interattivi.</p> <p>-Esprimere scelte, preferenze e procedure per attività e giochi di gruppo.</p>	<p>-Accendere e spegnere correttamente un dispositivo.</p> <p>-Sperimentare l'uso creativo di app per elaborare contenuti.</p>	<p>-App</p> <p>-Pc</p> <p>-Immagini</p>

PRIMARIA CLASSI 2[^]- 3[^]

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (OBIETTIVI)	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE
Alfabetizzazione	<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.</p> <p>1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>Con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline (cl.2) e online (cl.3). -Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. -Usare terminologia specifica base. -Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata. -Avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> -Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. -Individuare i principali programmi/app di videoscrittura. -Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). -Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. -Ritrovare file archiviati. 	<p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Libri di testo digitali. -Flashcards. -Giochi interattivi (wordwall, Learning apps...). -Powtoon, Stop Motion e altre app per creazione video. -My Story Book, Story Jumper e altre App per creazione libri digitali.
Comunicazione	<p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3. Netiquette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. -Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). -Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. -Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). 	<p>Gli insegnanti forniranno agli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità di accesso e gestione G Suite; - attività pratiche nel laboratorio di informatica. <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bee Bot -MTiny -Reticoli di programmazione

		<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto). -Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 		Unplugged
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3. Programmazione (pensiero computazionale e coding).</p>	<ul style="list-style-type: none"> -creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; -scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; -elenare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; -riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> -Creare un disegno con un software/app di grafica -Attività di tipo unplugged (es: Pixel Art, programmazione su carta...); -Attività specifiche di coding (es: Scratch, robotica); 	<p>Utilizzo guidato di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Canva -Power Point / Google Slides <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bee Bot -MTiny -Reticoli di programmazione Unplugged -Pc -Costruzioni -Lego educational
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. -Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali. -Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. -Riconoscere le persone a 	<ul style="list-style-type: none"> -Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. -Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. 	<p>Approfondimenti su:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il Manifesto della comunicazione non ostile  <p>The image shows a yellow poster titled 'Il Manifesto della comunicazione non ostile' with 10 numbered points in Italian. The points are: 1. Virtuale è reale; 2. Si è ciò che si comunica; 3. Le parole danno forma al pensiero; 4. Prima di parlare bisogna ascoltare; 5. Le parole sono un ponte; 6. Le parole hanno conseguenze; 7. Condividere è una responsabilità; 8. Le idee si possono discutere; 9. Gli insulti non sono argomenti; 10. Anche il silenzio comunica.</p>

		<p>cui fare riferimento per l'uso adeguato dei dispositivi e per riconoscere eventuali pericoli.</p> <p>-Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.</p>	<p>-Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>-Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p> <p>-Svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.</p> <p>-Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>-Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia.</p>	<p>- Safer Internet Day</p> <p>- sicurezza uso PC</p> <p>https://lnx.istitutocomprensivocavaria.edu.it/wp-content/uploads/sicurezza-uso-PC-alunni-primaria-e-secondaria-primo-grado.pdf</p>
Risolvere problemi	5.1 Conoscere i dispositivi.	-Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.	<p>-Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet e utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</p> <p>-Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</p>	-Gli insegnanti forniranno agli alunni semplici indicazioni operative.

PRIMARIA CLASSI 4[^]- 5[^] / SECONDARIA 1° GRADO CLASSE 1[^]

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (OBIETTIVI)	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE
Alfabetizzazione	<p>1.1. Ricercare informazioni e contenuti appropriati.</p> <p>1.2. Valutare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3. Utilizzare e contestualizzare i dati e le informazioni.</p>	<p>Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -individuare e riconoscere siti e pagine web adatti alla tipologia di ricerca; - svolgere semplici ricerche individuando le informazioni chiave; - riflettere e mettere in dubbio la veridicità delle informazioni (1°secondaria). 	<ul style="list-style-type: none"> -Ricerche e relazioni guidate dall'insegnante all'interno del gruppo classe da utilizzare come esempio per il lavoro individuale. -Utilizzo delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca). 	<p>-Gli insegnanti forniranno agli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> -elenco dei siti e pagine da consultare; - strategie di ricerca; - indicazioni sull'uso critico e responsabile dell'IA evidenziandone i potenziali rischi ed implicazioni etiche.
Comunicazione	<p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.2. Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3. Gestire il proprio account digitale scolastico.</p>	<p>Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sapere che cos'è un account; - saper accedere al proprio account e utilizzarlo in modo appropriato; - conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; - utilizzare un 	<ul style="list-style-type: none"> -Creazione di una password personale efficace e significativa che possa semplificarne la memorizzazione. -Accesso al proprio account istituzionale. -Utilizzo della Gsuite personale (posta elettronica, classroom, meet, drive) (a partire dalla classe quinta). - Creare una cartella sul drive. -Invio di mail complete dall'account scolastico 	<p>Gli insegnanti forniranno agli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità di accesso e gestione G Suite; - attività pratiche nel laboratorio di informatica.

		linguaggio appropriato al contesto e all'attività proposta.	all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) con particolare attenzione al registro linguistico e formule di cortesia. - Eventuali primi accenni di scrittura collaborativa. (cl. prima secondaria). - Caricare e scaricare documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una e-mail e salvarli in una cartella (cl. prima secondaria).	
Creazione	<p>3.1. Sviluppare semplici contenuti digitali.</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3. Copyright e licenze.</p> <p>3.4. Programmazione.</p>	<p>Con adeguato supporto, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none"> -realizzare semplici prodotti multimediali; - realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> -Creazione di un documento di testo, presentazione, online e offline (4-5 primaria). -Realizzazione di una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. (cl. prima secondaria) -Scrittura in formato digitale di un dialogo e trasformarlo in animazione. (cl. prima secondaria) -Scrittura in modalità collaborativa. -Utilizzo di strategie di ricerca, di copia/incolla effettuando una 	<p>Utilizzo guidato di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Canva -Power Point / Google Slides -Scratch -Geogebra - Siti di IA: Chat GPT, Gemini, Copilot, Claude (utile come strumento di supporto per la programmazione dell'insegnante e /o come strumento integrativo alla pratica didattica e input per attività creative)

			rielaborazione / personalizzazione dei contenuti citando le fonti di informazione. -Svolgere attività di geometria in ambienti digitali.	
Sicurezza	<p>4.1. Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente.</p>	<p>Con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; -individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali (cl.1 secondaria); -avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; -distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; - conoscere i vantaggi e i rischi degli strumenti e degli ambienti digitali (cl. 1 secondaria); - scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); -riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e 	<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione del regolamento di istituto relativamente al digitale nelle sue parti essenziali. - Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. - Visione di video educativi per riflettere sui rischi dell'ambiente e degli strumenti digitali. -Conoscere i principali rischi dell'uso dell'IA (violazione della privacy, disinformazione e manipolazione, cybersecurity) e adottare misure adeguate per proteggersi. -Condivisione e riflessione sui contenuti delle attività proposte e sulle esperienze personali. -Riflessione e discussione sul manifesto della comunicazione non ostile. 	<ul style="list-style-type: none"> -Regolamento di Istituto. -Patentino dello smartphone (classe 1 secondaria). -Intervento di esperti (polizia postale). -Manifesto della comunicazione non ostile. -Regole sull'uso dell'IA per la protezione della privacy dei dati.

		<p>fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali (adattando linguaggio ed esempi alle varie fasce d'età);</p> <ul style="list-style-type: none"> -adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..). 		
Risolvere problemi	<p>5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche.</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali.</p>	<p>Con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sapere dell'esistenza di sistemi operativi diversi; -individuare semplici anomalie nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali (batteria scarica, aggiornamento del sistema, collegamenti difettosi, necessità di riavvio del sistema, riconnessione alla rete dati); identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo, nella maggior parte delle discipline, in modo trasversale, degli strumenti digitali propri e della scuola. (PC, tablet, smart board, chiavetta). -Collegamento alla rete dati o WiFi. -Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). -Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature...). 	<p>-Gli insegnanti forniranno agli alunni indicazioni operative e discuteranno con gli alunni per individuare la migliore strategia di risoluzione dei problemi.</p>

La parte evidenziata fa riferimento all' IA, in base alla normativa i ragazzi fino ai 13/14 anni non possono utilizzare questo strumento, pertanto riteniamo opportuno che lo strumento venga utilizzato solo dalla scuola secondaria di primo grado sotto la guida dei docenti formati.

SECONDARIA CLASSI 2[^]- 3[^]

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	SVILUPPO DELLE COMPETENZE (OBIETTIVI)	ATTIVITÀ PROPOSTE (ALCUNI ESEMPI)	RISORSE
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.</p> <p>1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>-Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</p> <p>-Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...).</p> <p>-Ricerca, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.</p> <p>-Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.</p> <p>-Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.</p> <p>-Conoscenza le nozioni che regolano l'utilizzo consapevole dell'IA.</p>	<p>-Organizzare e archiviare contenuti digitali su dispositivi (usb, drive, classroom, Canva, Padlet, Wakelet, Linoit).</p> <p>-Ricerca le informazioni sui motori di ricerca utilizzando parole chiave.</p> <p>-Imparare a riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non (Fake news).</p>	<p>-Risorse corso Moriggi/Bruno (Drive condiviso di Istituto)</p> <p>https://it.padlet.com/</p> <p>https://www.canva.com/it_it/</p> <p>https://wakelet.com/</p> <p>https://en.linoit.com/</p>
Comunicazione e collaborazione	<p>2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p>	<p>-Utilizzare in modo critico e creativo i dispositivi digitali nella consapevolezza che essi sono un mezzo per l'apprendimento e non un fine.</p> <p>-Accedere e agire in autonomia alla G-suite di Istituto.</p> <p>-Conoscere e saper gestire le varie</p>	<p>-Mettere in pratica le buone regole analizzate durante il percorso del "Patentino dello smartphone".</p> <p>-Utilizzare correttamente e in autonomia l'account scolastico.</p> <p>-Creare, condividere e</p>	<p>-Materiale del "Patentino dello Smartphone".</p>

	<p>2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.5. Netiquette.</p> <p>2.6. Gestire l'identità digitale.</p>	<p>modalità di condivisione di materiale digitale.</p> <p>-Organizzare i contenuti di una ricerca per presentarli in maniera efficace.</p> <p>-Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenze condivise.</p> <p>-Utilizzare la tecnologia come mezzo di informazione e per ampliare le proprie conoscenze personali e disciplinari.</p> <p>-Utilizzare alcune piattaforme digitali in modo critico ed etico.</p>	<p>lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) con più persone.</p>	
Creazione di Contenuti digitali	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3. Copyright e licenze.</p> <p>3.4. Programmazione.</p>	<p>Realizzare prodotti multimediali in modalità individuale e collaborativa.</p> <p>-Creazione e lettura di istruzioni per la costruzione di un prodotto digitale.</p> <p>-Accedere in autonomia ai materiali digitali collegati al libro di testo.</p> <p>-Utilizzare materiali digitali rispettando le regole del copyright.</p>	<p>-Creare tabelle e semplici grafici con fogli di calcolo elettronici.</p> <p>-Gestire un foglio di scrittura digitale.</p> <p>-Creare una presentazione digitale con immagini, grafici, video, testi...</p> <p>-Utilizzare in autonomia e in modo proficuo i materiali digitali del libro di testo.</p> <p>-Indicare nei propri prodotti digitali le fonti di informazione.</p> <p>-Utilizzare alcuni software per simulazioni geometriche.</p>	
Sicurezza	<p>4.1. Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy.</p>	<p>-Utilizzare modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.</p> <p>-Applicare in modo consapevole le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola.</p> <p>-Saper proteggere i dati personali e</p>	<p>-Mettere in pratica le buone regole analizzate durante il percorso del "Patentino dello smartphone".</p> <p>-Analisi dei rischi da dipendenza dei social e videogiochi.</p>	<p>-Materiale del "Patentino dello Smartphone" .</p> <p>-Cittadini digitali Pearson</p>

	<p>4.3. Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente.</p>	<p>la propria privacy, non divulgare immagini e foto personali o altrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Avere consapevolezza della differenza tra ambiente virtuale e quello reale. -Saper utilizzare in maniera consapevole un linguaggio adeguato nella comunicazione sui canali social. -Saper evidenziare gli aspetti legati ad un uso consapevole ed appropriato degli strumenti informatici per formare una coscienza dei rischi legati all'abuso e all'uso scorretto di questi media. -Acquisire consapevolezza delle potenzialità, dei rischi e dei limiti legislativi legati all'uso delle nuove tecnologie. -Conoscere le criticità ambientali legate all'utilizzo e allo smaltimento delle apparecchiature digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> -Mettere in pratica le indicazioni della comunicazione non ostile. -Inserire e cambiare regolarmente password ai vari account. -Accedere e disconnettersi dall'account sui dispositivi dell'Istituto. -Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). -Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). -Capire come e cosa condividere sulla rete. 	<p>-Generazioni Connesse</p> <p>-Parole Ostili</p>
<p>Risolvere problemi</p>	<p>5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche.</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Saper utilizzare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali. -Saper creare e utilizzare il proprio archivio di materiale digitale, anche attraverso periferiche. -Saper identificare il software adatto per le esigenze didattiche. -Essere consapevoli che l'accesso al digitale consente di costruire le proprie competenze in autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Sperimentare l'applicazione di diversi software. -Scegliere il software adatto al progetto didattico richiesto. -Saper rispondere ai propri interrogativi in modo autonomo tramite ricerche su web efficaci (esempi: ricercare orari, programmare visite, assistere a spettacoli, intraprendere corrispondenze virtuali in ambienti protetti, partecipare a incontri con personalità note...). 	

Rubrica valutativa Scuola Primaria

NUCLEO	OTTIMO	DISTINTO	BUONO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
<p>CONOSCE: ricavare e acquisire conoscenze</p>	<p>L'alunno possiede una conoscenza completa degli argomenti che sa rielaborare con opinioni personali. Partecipa in modo attivo e vivace a tutte le attività proposte, dimostrando interesse ed impegno, lavorando con consapevolezza e sempre in modo autonomo.</p>	<p>L'alunno conosce gli argomenti in maniera approfondita, interviene con pertinenza ed agisce positivamente nel gruppo. È consapevole dell'importanza del confronto critico e del dialogo e lavora in modo autonomo.</p>	<p>L'alunno segue le attività proposte con impegno e interesse costanti. Si dimostra disponibile al dialogo. Conosce adeguatamente gli argomenti, collaborando con compagni ed insegnanti in modo proficuo.</p>	<p>L'alunno segue le attività proposte con impegno e interesse abbastanza costanti. Si dimostra disponibile al dialogo. Conosce gli argomenti in modo soddisfacente.</p>	<p>L'alunno mostra interesse per la disciplina, ma non è costante nell'impegno. Partecipa al dialogo se stimolato. Conosce in maniera essenziale gli argomenti.</p>	<p>L'alunno partecipa con scarso interesse alle attività proposte. Il suo impegno è saltuario e superficiale. Raramente partecipa al dialogo. Conosce parzialmente gli argomenti e si esprime con difficoltà.</p>
<p>COMPRENDE/ APPLICA: assumere in autonomia comportamenti consoni ad una cittadinanza responsabile</p>	<p>L'alunno rispetta ed applica sempre in modo consapevole nei vari contesti di vita le regole della convivenza civile e di <i>netiquette</i>. È un esempio positivo per i compagni.</p>	<p>L'alunno rispetta ed applica in modo consapevole nei vari contesti di vita le regole della convivenza civile e di <i>netiquette</i>.</p>	<p>L'alunno rispetta ed applica nei vari contesti di vita le regole della convivenza civile e di <i>netiquette</i>.</p>	<p>L'alunno rispetta le regole della convivenza civile e di <i>netiquette</i>, ma necessita talvolta del controllo da parte dell'insegnante.</p>	<p>L'alunno non sempre rispetta le regole della convivenza civile e di <i>netiquette</i> e necessita di essere sollecitato dall'insegnante.</p>	<p>L'alunno spesso non rispetta le regole della convivenza civile e di <i>netiquette</i>, anche se sollecitato dall'insegnante.</p>

Rubrica valutativa Scuola Secondaria

NUCLEO	10	9	8	7	6	5	4
CONOSCERE E RISPETTARE: le norme, intese come valori utili al bene comune.	Conosce, riflette con senso critico sull'utilità delle norme e le applica in tutti i contesti.	Conosce, riflette e applica le norme nei vari contesti di vita.	Conosce le norme, sa riflettere sul loro valore.	Conosce le norme, sa riflettere sui contenuti proposti.	Conosce la funzione delle norme, nonché il valore giuridico dei divieti.	Conosce, ma non riflette sull'importanza e l'utilità delle norme.	Fa fatica a riconoscere e, di conseguenza, a rispettare le norme.
CONOSCERE: i diritti e i doveri del cittadino e l'organizzazione dello Stato.	Conosce in modo approfondito, valuta e argomenta sull'utilità del testo costituzionale.	Conosce, riflette e valuta l'utilità dei diritti e doveri per affrontare e risolvere problemi.	Conosce e riflette sui diritti e doveri dei cittadini e sull'organizzazione dello Stato correttamente.	Conosce e riflette sui diritti e doveri fondamentali dei cittadini e sull'organizzazione dello Stato con qualche imprecisione.	Conosce in maniera essenziale ed effettua qualche riflessione sui diritti e doveri fondamentali dei cittadini e sull'organizzazione dello Stato.	Conosce sommariamente, ma non riflette sui diritti e doveri fondamentali dei cittadini e sull'organizzazione dello Stato.	Conosce a stento qualche diritto e dovere del cittadino e alcuni aspetti dell'organizzazione dello Stato.
ASSUMERE IN AUTONOMIA: atteggiamenti e comportamenti consoni ad una cittadinanza responsabile.	Rispetta sempre in modo maturo e consapevole le regole della convivenza civile e di netiquette. E' un esempio positivo per i compagni.	Rispetta in modo maturo e consapevole le regole della convivenza civile e di netiquette.	Rispetta in modo maturo le regole della convivenza civile e di netiquette.	Rispetta le regole della convivenza civile e di netiquette, ma necessita del controllo da parte dell'insegnante.	Non è consapevole delle regole della convivenza civile e di netiquette e le rispetta solo se sollecitato.	Spesso non rispetta le regole della convivenza civile e di netiquette anche se sollecitato.	Non rispetta le regole della convivenza civile e di netiquette.

