ISTITUTO COMPRENSIVO SIGNA

Curricolo verticale competenze digitali

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

(RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente)

Competenze digitali **Scuola dell'Infanzia**		
Competenza	Abilità	Conoscenza
• Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, attraverso attività ludiche con la guida di un adulto.	• Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per attività ludiche. • Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. • Saper svolgere esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico sotto forma di gioco. • Prendere visione di lettere, numeri e forme attraverso il computer. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica per riprodurre sequenze proposte.	• Il computer e le sue potenzialità • Mouse e Tastiera. • Icone principali dei software utilizzati. • Cartelle come contenitori. • Conoscenza delle potenzialità e degli strumenti di base in funzione di una Dad (Didattica a distanza) adeguati alle diverse età.

Competenze digitali **Scuola Primaria**		
Competenze	Abilità	Conoscenze
• Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni • Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per interagire con altre persone. • Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	• Saper operare con files, cartelle, documenti e alcuni software al fine di produrre elaborati digitali di vario genere. • Saper utilizzare fogli di calcolo per rappresentare dati attraverso tabelle, diagrammi e grafici. • Saper produrre un elaborato di gruppo mediante la condivisione di dati e informazioni reperite in rete e selezionate con l'aiuto del docente. • Saper finalizzare e riassumere un lavoro svolto in digitale con un documento cartaceo conclusivo. • Saper stampare un documento in modo adeguato alle richieste e/o finalità. • Saper individuare gli elementi fondamentali di un problema e sviluppare un procedimento di risoluzione (situazioni di "problem solving") • Saper utilizzare il Coding per organizzare percorsi o semplici attività.	• Le principali parti e funzioni del computer. • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base di alcuni programmi di presentazione. • Le funzioni di base di un foglio elettronico. • I principi della navigazione in rete e le possibilità di scambio e condivisione di documenti e informazioni. • La procedura di stampa. • Concetti base del coding come supporto alla risoluzione dei problemi (problem solving) • Conoscenza delle principali piattaforme utilizzabili per la Dad (Didattica a distanza).

Competenze digitali **Scuola Secondaria di Primo Grado**		
Competenze	Abilità	Conoscenze
• Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. • Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. • Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	• Saper operare in maniera autonoma con files, cartelle, documenti e alcuni software al fine di produrre elaborati digitali di vario genere. • Saper scegliere e utilizzare il software più adatto per rappresentare dati attraverso tabelle, diagrammi e grafici. • Saper utilizzare le periferiche hardware di input/output quali stampanti, scanner, webcam, ecc. • Saper produrre un elaborato di gruppo mediante la condivisione di dati e informazioni reperite e selezionate in rete. • Saper individuare gli elementi fondamentali di un problema e sviluppare un procedimento di risoluzione (situazioni di “problem solving”) anche attraverso la stesura di un semplice programma (Coding). • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie e della Rete per operare in sicurezza. • Saper gestire il proprio account e operare con gli strumenti della piattaforma utilizzata per la Dad.	• Funzionamento di un personal computer e del suo sistema operativo. • Funzionamento di alcuni programmi di grafica, videoscrittura, calcolo e presentazione (pacchetti Microsoft Office/Open Office). • Conoscere il funzionamento delle periferiche hardware di input/output quali stampanti, scanner, webcam, ecc. • Procedure di utilizzo sicuro e legale della Rete per la ricerca e la condivisione di dati (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, cloud, protezione degli account, download, diritto d’autore, ecc.) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. E-safety • Il Coding come supporto alla risoluzione dei problemi (problem solving). • Conoscenza della piattaforma per la Dad (Didattica a distanza) utilizzata dall’Istituto e dei relativi strumenti operativi.

Per un utilizzo delle griglie di valutazione più intuitivo e veloce abbiamo diviso secondo le cinque aree declinate del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).
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. PRODUZIONE (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; 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: risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI **INFANZIA**				
COMPETENZE	**INIZIALE**	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, attraverso attività ludiche con la guida di un adulto.	Utilizza le nuove tecnologie per giocare con la guida di un adulto.	Utilizza le nuove tecnologie per giocare e svolgere semplici compiti attraverso attività ludiche con la guida di un adulto.	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti ed iniziare ad acquisire informazioni attraverso attività ludiche con la guida di un adulto.	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, attraverso attività ludiche con la guida di un adulto.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI **PRIMARIA**				
COMPETENZE	**INIZIALE** ***(voto 5/6)***	**BASE** ***(voto 7)***	**INTERMEDIO** ***(voto 8)***	**AVANZATO** ***(voto 9/10)***
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	*L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.*
INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con il coordinamento dell'insegnante per ricavare informazioni ampliandole con le proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, tabelle anche con l'aiuto dell'insegnante	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.
COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali con l'aiuto dell'insegnante	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse con l'aiuto dell'insegnante	Comunica in ambienti digitali, condivide le risorse. Interagisce e partecipa ai gruppi di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.	Comunica in ambienti digitali, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa ai gruppi di lavoro ed alle reti in modo creativo e funzionale.
PRODUZIONE	Produce semplici elaborati digitali guidato dall'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Produce elaborati digitali con il coordinamento dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati anche con l'aiuto dell'insegnante. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo diverse applicazioni informatiche, anche autonomamente per produrre elaborati. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.
SICUREZZA	Conosce i rischi della navigazione in rete nell'uso delle nuove tecnologie. Conosce le regole della	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' al corrente delle potenzialità e dei limiti	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È al corrente delle potenzialità e dei limiti	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti

	sicurezza e privacy informatica.	delle nuove tecnologie e le utilizza in modo adeguato con l'assistenza dell'insegnante. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	di Internet, utilizzando in modo adeguato le Tic con l'assistenza dell'insegnante. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	di Internet, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.
PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale con la guida dell'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale coordinato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI **SECONDARIA DI 1°**				
COMPETENZE	**INIZIALE** ***(voto 5/6)***	**BASE** ***(voto 7)***	**INTERMEDIO** ***(voto 8)***	**AVANZATO** ***(voto 9/10)***
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	*L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.*
INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con il coordinamento dell'insegnante per ricavare informazioni integrandole con le proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici, anche con l'aiuto dell'insegnante	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse con l'aiuto dell'insegnante	Comunica in ambienti digitali in autonomia e condivide le risorse con l'aiuto dell'insegnante	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo funzionale	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed

				alle reti in modo creativo e funzionale.
PRODUZIONE	Produce semplici elaborati digitali guidato dall'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Produce elaborati digitali con il coordinamento dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo diverse applicazioni informatiche, anche sperimentando le autonomamente, per produrre elaborati originali. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale, applicandoli anche ai propri elaborati.
SICUREZZA	Conosce i rischi della navigazione in rete nell'uso delle nuove tecnologie. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic e le utilizza in modo adeguato. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti di Internet, utilizzando in modo adeguato le Tic. Conosce e applica le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti di Internet, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Conosce e applica le regole della sicurezza e privacy informatica.
PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale con la guida dell'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale coordinato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

SIGNA, 16/06/2020

LA COMMISSIONE CURRICOLO DIGITALE

Approvato dal CDU con delibera n. 31 del 29-06-2020