



ISTITUTO COMPRENSIVO PINOCCHIO MONTESICURO
Via Montagnola 105 - 60127 ANCONA
Tel. 07185718 e Fax 0712834597 - Cod. Fiscale 80024880421
e-mail: info@pinocchio-montesicuro.it - anic81700e@istruzione.it
P.E.C. anic81700e@pec.istruzione.it - url: www.pinocchio-montesicuro.gov.it



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 Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*).

Finalità formative delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

Le competenze digitali sono declinate secondo le cinque aree 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. 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, rischi in rete.

- 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.

Il curriculum digitale mira, pertanto, a sviluppare negli alunni competenze indispensabili nella società del futuro, in linea ed al passo con i cambiamenti dei nuovi scenari della conoscenza. Nella piena consapevolezza del suo ruolo di vigilanza, la scuola identifica quelli che sono i contenuti adeguati da includere nel curriculum, ritenendo opportuno prevedere un approccio graduale che si snoda lungo il curriculum verticale. Pertanto, alla scuola dell'infanzia, in un'ottica di evitamento dell'esposizione precoce ai mezzi di comunicazione digitale, si ritiene opportuno attivare esclusivamente percorsi atti a sviluppare la logica e il pensiero computazionale, anche in forma analogica. La finalità è la stimolazione delle abilità logiche di base a supporto dello sviluppo della psicomotricità e della lateralità. Nelle classi prime e seconde primaria, invece, inizia in modo graduale da parte dei bambini l'esplorazione delle componenti del computer abbinato ad un primo approccio finalizzato ad attività a carattere ludico ed ai primi esperimenti di tipo creativo per produrre testi, elaborazioni grafiche. Dalla classe terza prende il via un percorso più sistematico alla scoperta delle potenzialità delle nuove tecnologie. Il curriculum digitale accompagna i bambini dalla scuola primaria alla scuola secondaria di secondo grado lungo un percorso volto alla conoscenza e all'uso consapevole dei dispositivi digitali non solo intesi come strumenti ma anche come mezzi di comunicazione. A ciò si collega il delicato argomento della responsabilità e della maturazione di una piena coscienza finalizzata alla conoscenza dei rischi connessi alla rete, ai social e all'abuso nell'utilizzo delle tecnologie.

SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	Il Coding come supporto alla risoluzione dei problemi

SCUOLA PRIMARIA

C L A S S E P R I M A		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. - Conosce le parti principali del computer. - 	<p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</p> <p>Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.</p> <p>Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali</p>
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. - Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. 	<p>Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p>

C L A S S E S E C O N D A		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le parti principali del computer. - Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento. 	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o didattici.</p>
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. - Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. - Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. 	<p>Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

**C L A S S E
T E R Z A**

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di software didattici.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p>
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. 	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

**CLASSE
QUARTA**

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici. 	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p>
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bachecche condivise).</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p>

C L A S S E
Q U I N T A

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici. 	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p>
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>Il Blog come strumento per comunicare.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA COMPETENZA DIGITALE			
	PER LA SCUOLA PRIMARIA		
D	C	B	A
<p><u>Sotto la diretta supervisione del docente:</u> identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base degli strumenti digitali; utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera; comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date; svolgere giochi didattici.</p>	<p><u>Sotto la diretta supervisione del docente:</u> scrive, formatta e salva testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici; accede alla rete per ricercare, ricavarne informazioni, adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding.</p>	<p><u>In modo autonomo:</u> scrive, formatta e salva testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici; costruisce tabelle di dati; utilizza la rete per cercare informazioni adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding; conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<p><u>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</u> Sa utilizzare la rete per reperire informazioni adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. Rispetta le regole della netiquette.</p>

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni. - Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. - Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Utilizzare software offline e online per attività di Coding. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. -le piattaforme didattiche - I dispositivi informatici di input e output. - Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. - Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. - La posta elettronica. - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. - Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE - D	BASE - C	INTERMEDIO - B	AVANZATO - A
	<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 e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.

4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. 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. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale