



Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria,
Scuola Secondaria di primo grado

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

con riferimento alle
Competenze chiave europee
DEL MAGGIO 2018 e alle
Indicazioni Nazionali 2012

a.s. 2019/2022



1. [PREMESSA](#)
2. [RIFERIMENTI NORMATIVI](#)
3. [PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE \(PNSD\)](#)
4. [RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DIGITALE](#)
5. [FINALITA' DELLE TIC](#)
6. [OBIETTIVI](#)
7. [CHI FA COSA](#)
8. [DEFINIZIONE DI CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI](#)
9. [COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp \(QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI\)](#). all'interno della sezione si trovano le competenze in uscita del CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE
10. [IL NOSTRO CURRICOLO VERTICALE DIGITALE](#)
11. [VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE IN CHIAVE EUROPEA](#)
12. [RUBRICA E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE: MODALITA' DI UTILIZZO](#)
13. [SUGGERIMENTI PER I DOCENTI](#)
14. [ALLEGATI](#)

1. PREMESSA

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; **non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali**, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "**un'educazione digitale**" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

La scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "**cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale**".

La scuola assume con il digitale una dimensione ampliata: "L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo".

È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto. La progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "*la scuola digitale non è un'altra scuola*". (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

Nel nostro Istituto Comprensivo si è fortemente percepita la necessità di aggiornamento, in alcuni casi di “alfabetizzazione” digitale, durante l’emergenza nata a seguito del COVID-19 con la conseguente attuazione della DAD – Didattica a Distanza.

Poiché i nostri docenti interagiscono ogni giorno con dei “*nativi digitali*” risulta necessario che tutto il corpo docente sia formato a questa forma di comunicazione così come risulta necessario formalizzare nel curriculum digitale i contenuti e le modalità operative che i docenti devono applicare.

I nostri alunni SONO “*nativi digitali*”, essere “nativo digitale” significa nascere in una società permeata di comunicazione digitale.

Pertanto, il “nativo digitale” che si introduce da solo nella comunicazione digitale già a partire dai game in rete, si allena a condividere idee, immagini, citazioni, materiale multimediale in ambiente social senza sentire l’esigenza di elaborarli in proprio o senza chiedersi se il proprio modo di interagire in rete sia rispettoso della propria sicurezza, della riservatezza delle informazioni sensibili o del Copyright.

LA SCUOLA DEVE GUIDARLO ED ISTRUIRLO IN QUESTO AMBIENTE IMMERSIVO IN CUI VIVE, nei tempi e nei modi più consoni all’età e alla propria personale propensione all’interazione in rete.

I ragazzi usano la Rete quotidianamente, talvolta in modo più intuitivo ed agile rispetto agli adulti, ma non per questo sono dotati di maggiori competenze digitali.

“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile 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"
("Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l'apprendimento permanente", C189/9, p.9).

Il **CURRICULUM DIGITALE** può essere visto come l'insieme di indicazioni utili al raggiungimento della COMPETENZA DIGITALE e di una CITTADINANZA DIGITALE RESPONSABILE per sé e gli altri.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare al primo ciclo di istruzione riguarda:

- l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete;
- il raggiungimento delle abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro;
- l'acquisizione delle competenze digitali che gli permettono di redigere correttamente un documento strutturato, una presentazione a supporto di una esposizione orale, una raccolta dati e conseguente analisi in formato digitale.

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

Per redigere il presente **CURRICOLO VERTICALE DIGITALE** la COMMISSIONE P.T.O.F si è basata sui seguenti documenti (NORMATIVA E DOCUMENTI DI RIFERIMENTO):

- a. D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 ([Indicazioni Nazionali](#))
- b. Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio ([Competenze chiave](#))
DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe
- c. [D.M. 107/2015](#) "La Buona Scuola" che stabilisce il PNSD
- d. Piano Nazionale Scuola Digitale ([PNSD](#)). (ATTENZIONE: cliccare CTRL+ click sx mouse sulla scritta PNSD – collegamento al pieghevole PNSD)
- a. Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio MAGGIO 2018 (cui il Curricolo Verticale dell'Istituto Comprensivo "A. De Gasperi" è ispirato e adeguato)

“La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d’oggi. L’approccio per campi d’esperienza e discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento i campi d’esperienza e le discipline formalizzati. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutti i campi d’esperienza e in tutte le discipline e tutti concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.”

3. [PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE \(PNSD\)](#) (ATTENZIONE: CTRL+ click sx mouse – collegamento all'opuscolo del PNSD)

Come riportato nel sito del MIUR, alla pagina della Scuola Digitale, *“Il Piano Nazionale Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale”*.

Questo Piano ha valenza pluriennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione, con azioni già finanziate che saranno prese in carico dalle singole Direzioni del Ministero per l'attuazione; contribuisce a “catalizzare” l'impiego di più fonti di risorse a favore dell'innovazione digitale, a partire dalle risorse dei Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola).



Figura 1: sintesi del PNSD

Il PNSD è quindi documento di indirizzo del Miur per il lancio di una strategia di innovazione della scuola italiana e del suo sistema educativo nell'era digitale. Di seguito la sintesi.

Il Piano si articola in 4 passaggi: [strumenti](#), [competenze e contenuti](#), [formazione](#), [accompagnamento](#).

Gli **STRUMENTI** sono le condizioni che abilitano le opportunità della società dell'informazione e mettono le scuole nelle condizioni di praticarle (accesso, qualità degli spazi e degli ambienti di apprendimento, identità digitale e amministrazione digitale).

ACCESSO	Favorire l'accesso e la connessione attraverso fibra ottica, connettività e cablaggio interno delle scuole.
SPAZI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	Coniugare la crescente disponibilità di tecnologie a competenze abilitanti. Creare ambienti di apprendimento che facilitino apprendimenti attivi e laboratoriali. Sviluppare nuovi modelli di interazione didattica che utilizzino la tecnologia.
AMMINISTRAZIONE DIGITALE	Gestione dell'organizzazione scolastica e rafforzamento di servizi digitali innovativi sul territorio. Il Registro Elettronico verrà infatti esteso a tutto l'Istituto in tutte le sue funzioni e potenzialità. Si ricorda infatti che il nostro R.E. è anche collegato a bSmart.
IDENTITÀ DIGITALE	Dare un profilo digitale ad ogni persona fisica della scuola. Da settembre 2020 gli account di G-Suite verranno estesi a tutti.

Per ognuno di essi sono stati identificati obiettivi e azioni specifiche. Non si guarda solo all'elemento tecnologico, ma si propone una [visione di innovazione che coinvolge in prima persona studenti e](#)

personale. Le azioni previste sono organizzate in 9 ambiti di lavoro: accesso, spazi e ambienti per l'apprendimento, identità digitale, amministrazione digitale, competenze degli studenti, digitale – imprenditorialità e lavoro, contenuti digitali, formazione del personale, accompagnamento.

Un particolare approfondimento va fatto su “**Competenze e Contenuti**”.

COMPETENZE DEGLI STUDENTI	<ul style="list-style-type: none">- rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati, anche all'interno dell'universo comunicativo digitale;- potenziare l'alfabetizzazione informativa e digitale; valutare attentamente il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e sull'informazione;- costruire rapporti tra creatività digitale, impresa e mondo del lavoro; introdurre al pensiero logico e computazionale e familiarizzare con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche;- portare ad essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti. <u>I docenti in questo processo sono facilitatori di percorsi didattici innovativi.</u>
DIGITALE, IMPRENDITORIALITÀ E LAVORO	<ul style="list-style-type: none">- sviluppo di competenze trasversali;- problem solving, pensiero laterale e capacità di apprendere
CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none">- creare le giuste condizioni, sia tecniche che di accesso, per cui i contenuti digitali passino da eccezione a regola nella scuola;- realizzazione di archivi digitali scolastici

Per quanto riguarda la **Formazione del personale**, il PNSD prevede la realizzazione di un percorso di formazione pluriennale centrato sull'innovazione didattica, tenendo conto delle tecnologie digitali come sostegno per la realizzazione di nuovi paradigmi educativi e come mezzo per la progettazione operativa delle attività. L'obiettivo è quello di passare da una scuola della trasmissione a quella dell'apprendimento. L'ambito 35, cui il Nostro Istituto appartiene, organizza spesso corsi di formazione sul digitale. In tale ottica risulta evidente la necessità di formare prima il personale docente, ricordando l'importanza dell'auto-aggiornamento insito nella funzione docente e nel contratto di lavoro, per poi mirare all'acquisizione delle competenze da parte degli studenti adeguatamente indirizzati dai loro docenti. Ne consegue che al giorno d'oggi non si può più solamente parlare di didattica tradizionale, essa infatti va integrata con tutte le nuove possibilità che il digitale e le TIC offrono. L'azione di **accompagnamento** secondo il PNSD si attua attraverso la nomina di un **Animatore Digitale** in ogni Istituto, la formazione interna, il coinvolgimento della comunità scolastica, la creazione di soluzioni innovative.

4. RUOLO DELL'ANIMATORE DIGITALE E DEL TEAM DELL'INNOVAZIONE

L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al Dirigente Scolastico e al Direttore Amministrativo, avrà il compito di coordinare la diffusione dell'innovazione digitale nell'ambito delle azioni previste dal PTOF triennale e le attività del Piano Nazionale Scuola Digitale.

Individuato dal Dirigente Scolastico di ogni Istituto sarà fruitore di una formazione specifica affinché possa (rif. Prot. N° 17791 del 19/11/2015) *“favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché*

diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del piano PNSD".

Si tratta quindi di una **figura di sistema e non di supporto tecnico**. (su quest'ultimo infatti il PNSD prevede un'azione finanziata a parte per la creazione di un Pronto Soccorso Tecnico, la #26, le cui modalità attuative devono ancora essere dettagliate).

Il Miur chiede alla figura dell'Animatore Digitale di poter sviluppare progettualità sui seguenti ambiti (cfr. Azione #28 del PNSD):

1. Formazione interna	Stimolare la formazione interna alla scuola sui temi del PNSD, attraverso l'organizzazione e la coordinazione di laboratori formativi favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.
2. Coinvolgimento della comunità scolastica	Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche aprendo i momenti formativi alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.
3. Creazione di soluzioni innovative	Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata,

	<p>uso di software didattici, uso di applicazioni web per la didattica e la professione, pratica di una metodologia comune basata sulla condivisione via cloud, informazione su percorsi di innovazione e progetti esistenti in altre scuole e agenzie esterne).</p> <p>Coerentemente con quanto previsto dal PNSD (azione #28), l'animatore digitale dell'Istituto, individuato nella figura della docente Francesca Ceriani, presenta il piano di intervento suddiviso nel triennio e inserito nel PTOF.</p>
--	--

Il nostro Istituto dovrà provvedere a stabilire il TEAM PER L'INNOVAZIONE digitale con i seguenti compiti:

- supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore digitale;
- Supporta le attività di formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative;
- Supporta la partecipazione degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;

- Lavora in squadra con l'Animatore digitale, individuando soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

5. FINALITA' DELLE TIC

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

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- 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

Le TIC, usate in modo appropriato, possono:

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

Nell'ottica di prevenzione del disagio emotivo-relazionale legato all'uso delle tecnologie digitali, fin dalla scuola dell'infanzia è utile promuovere attività didattico-educative finalizzate a sviluppare e potenziare le abilità socio-affettive degli alunni.

La scuola ha il compito di far maturare il valore culturale, educativo e formativo legato all'uso delle tecnologie digitali, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze. Non si tratta soltanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una *forma mentis* orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie digitali nei particolari contesti d'uso.

Gli alunni saranno portati a comprendere, anche attraverso l'autovalutazione come:

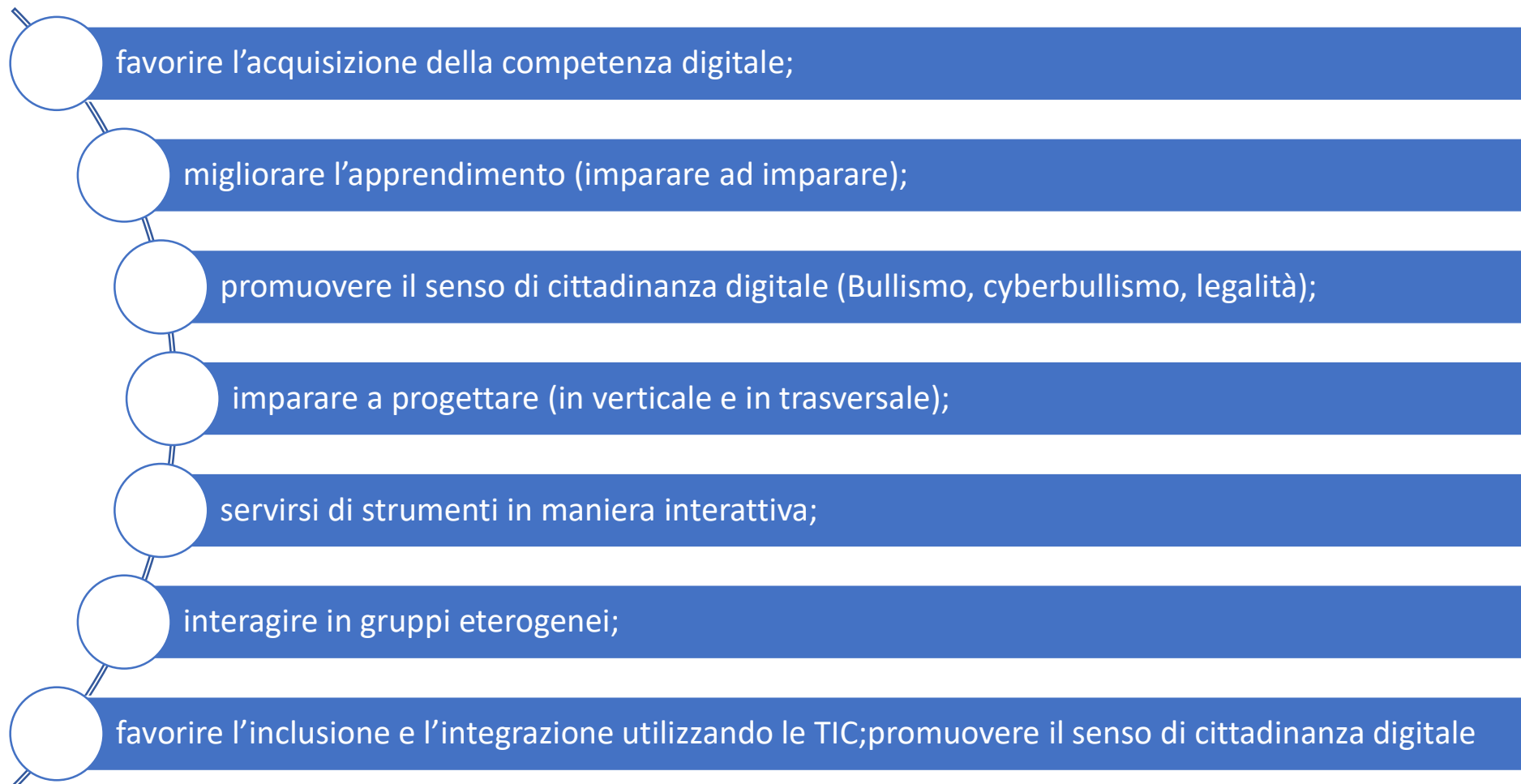
- selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite da varie risorse;
- sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro;
- scambiare e condividere informazioni;
- rivedere, modificare e valutare il proprio lavoro riflettendo criticamente sulla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

La qualificazione d'uso delle TIC non deve restare confinata all'interno di uno specifico ambito disciplinare, ma deve diventare pratica sempre più diffusa, capace di coinvolgere il complesso delle attività didattiche e non, che si svolgono all'interno dell'istituzione scolastica.

Al termine della scuola secondaria di primo grado gli alunni devono essere in grado di scegliere quando e come usare le TIC nelle diverse situazioni al fine di:

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

6. OBIETTIVI

- 
- favorire l'acquisizione della competenza digitale;
 - migliorare l'apprendimento (imparare ad imparare);
 - promuovere il senso di cittadinanza digitale (Bullismo, cyberbullismo, legalità);
 - imparare a progettare (in verticale e in trasversale);
 - servirsi di strumenti in maniera interattiva;
 - interagire in gruppi eterogenei;
 - favorire l'inclusione e l'integrazione utilizzando le TIC; promuovere il senso di cittadinanza digitale

7. CHI FA COSA

L'Insegnante	Lo studente	La scuola
<ul style="list-style-type: none">• progetta percorsi che prevedono la condivisione di risorse in A.V. (aula virtuale)• posta le lezioni in A.V.• utilizza abitualmente le mappe mentali e cognitive in classe predispone materiale ed esercitazioni in A.V.• corregge i compiti in A.V.• utilizza e richiede l'utilizzo delle TIC• prevede l'utilizzo dei vari digital device ma accetta il lavoro anche in formato cartaceo.• frequenta i corsi di aggiornamento proposti	<ul style="list-style-type: none">• segue i percorsi virtuali• utilizza i tools proposti dall'insegnante• utilizza la tecnologia richiesta• esegue i compiti in formato digitale quando richiesto• collabora con i pari	<ul style="list-style-type: none">• mette a disposizione attrezzature tecnologiche aggiornate• attrezza i vari plessi di connessione a banda larga• mette a disposizione docenti preparati sulle TIC• ha un responsabile esperto che si preoccupa di risolvere eventuali problematiche• predispone percorsi di formazione professionale

8. DEFINIZIONE DI CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Da tutto quanto sopra citato ne consegue che è fondamentale, quindi, portare avanti a scuola percorsi volti a promuovere tali competenze, al fine di educare gli studenti e le studentesse verso un uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali. È opportuno che ciò avvenga attraverso la progettazione di un curricolo digitale, che sia continuativo e trasversale alle varie discipline e, naturalmente, progettato ad hoc a seconda del target di riferimento (ordine e grado scolastico, classi, etc.).

9. COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp (QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO PER LE COMPETENZE DIGITALI). – all'interno della sezione si trovano le competenze in uscita del CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE.

La **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA** analizzata in questo documento è la **COMPETENZA DIGITALE** che fa riferimento a **TUTTI CAMPI D'ESPERIENZA**. Si sottolinea quindi come Tutti i docenti siano concorrenti al raggiungimento di tale competenza. Quella **DIGITALE** è una competenza trasversale, fa quindi riferimento a tutte le discipline.

Il **DigComp**, in particolare, è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative sulle competenze digitali, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione. Il documento prevede:

- Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali;
- Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area (21 competenze);
- Livelli di padronanza per ciascuna competenza (i livelli sono 8);
- Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza;
- Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

Di seguito le competenze digitali 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 online, 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.

Area 1: "Alfabetizzazione e dati"

L'area s'inquadra nella dimensione "informazionale" o "cognitiva" delle competenze digitali. Essa è relativa alla capacità di cercare, selezionare, valutare e riprocessare le informazioni in Rete. Nello specifico, per quest'area si dovrebbe puntare a sviluppare in bambini e ragazzi le seguenti competenze: 1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; 2. Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali; 3. Saper riconoscere e sapersi difendere da contenuti dannosi e pericolosi in Rete (es. app, giochi online, siti non adatti ai minori, materiale pornografico e pedo-pornografico etc.).

Area 2: "Comunicazione e collaborazione"

Quest'area fa riferimento a quelle competenze volte a riconoscere le giuste ed appropriate modalità per comunicare e relazionarsi online: 1. Saper interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali; 2. Essere consapevoli nella condivisione delle informazioni in Rete; 3. Essere buoni "cittadini digitali"; 4. Collaborare adeguatamente con gli altri attraverso le tecnologie digitali; 5. Conoscere le "Netiquette", ovvero le norme di comportamento online; 6. Saper gestire la propria "identità digitale".

Le 4 aree di competenza individuate dal Digcomp sono, nello specifico:

Area 3: "Creazione di contenuti digitali"

Quest'area fa riferimento alle capacità di "valutare le modalità più appropriate per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni specifici per crearne di nuovi e originali" (cfr. DigComp 2.1.). Le specifiche competenze digitali che andranno sviluppate in questo caso sono: 1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali; 2. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti; 3. Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.

Area 4: "Sicurezza"

Quest'area è parte di una dimensione più generale definita come "benessere digitale" che include la necessità di salvaguardare i propri dati personali e rispettare le regole nel trattare i dati altrui. Nello specifico, bisognerebbe puntare a sviluppare in bambini e ragazzi le seguenti competenze: 1. Imparare a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy; 2. Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti; 3. Conoscere (ed esercitare) i propri diritti in termini di privacy e sicurezza.

Di seguito la sintesi delle competenze del docente in coerenza con il Quadro delle competenze digitali DigComp.

1. PROFESSIONE DOCENTE	2. RISORSE DIGITALI	3. DIDATTICA DIGITALE	4. VALUTAZIONE DIGITALE	5. VALORIZZARE GLI STUDENTI	6. AGEVOLARE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI
<p>Descrive le competenze di usare le tecnologie digitali per gestire il proprio lavoro di "professione docente"</p> <p>1.1. Competenza di gestione in sicurezza dei dati degli studenti,</p> <p>1.2 Competenza di comunicare e collaborare con i</p>	<p>Descrive le competenze di uso delle tecnologie per gestire e produrre materiali didattici digitali nel rispetto del copyright e con competenza rispetto alle licenze open. Nel dettaglio:</p> <p>2.1 Competenza di trovare, valutare e selezionare le risorse didattiche più opportune per i propri scopi didattici</p> <p>2.2 Competenza di archiviazione dei materiali didattici</p>	<p>La competenza di gestire la didattica nell'aula attrezzata e in ambienti di apprendimento digitali e in rete. Nel dettaglio:</p> <p>3.1 Competenza di includere dispositivi e materiali didattici digitali nella pratica didattica, e strategie didattiche;</p> <p>3.2 Competenza di usare le tecnologie per migliorare</p>	<p>La competenza di progettare e condurre attività di valutazione utilizzando le tecnologie digitali. Nel dettaglio:</p> <p>4.1 Competenza di usare gli strumenti digitali per condurre valutazione formativa e sommativa</p> <p>4.2. competenza di generare, selezionare, analizzare, analizzare</p>	<p>La competenza di dare la possibilità a tutti gli studenti di valorizzare i propri talenti e potenzialità. Nel dettaglio:</p> <p>5.1 competenza di assicurare accessibilità dei materiali didattici e degli ambienti di apprendimento on – line per gli studenti con bisogni educativi speciali; competenza di considerare le difficoltà degli studenti;</p> <p>5.2 competenza di utilizzare le tecnologie digitali per</p>	<p>Supportare gli studenti nello sviluppo delle competenze digitali definite nel framework Dlg 2.0 nello specifico</p> <p>6.1 Competenza guidare gli studenti alla competenza di alfabetizzazione di uso delle informazioni e dei media digitali per le attività.</p> <p>6.2 Competenza di guidare gli studenti a usare le tecnologie</p>

colleghi e con i loro studenti

digitali per il riuso e la competenza di condivisione con gli altri attori della Scuola: studenti, famiglie, colleghi

l'interazione con gli studenti in modo collettivo e individuale anche fuori del tempo scuola tradizionale.

e interpretare criticamente le evidenze prodotte dagli studenti, la loro prestazione e i loro progressi con l'obiettivo di migliorare sia le attività di formazione che di apprendimento

personalizzare o individualizzare sia i materiali didattici, sia le metodologie e gli ambienti di apprendimento.

per la comunicazione e la collaborazione per le attività didattiche.

1.3 Competenza di meta – riflessione sulle proprie didattiche cioè la capacità di valutare e scegliere quale strategia, metodo, strumento sia più adatto in relazione al proprio specifico contesto.

2.3 Competenza di progettare e sviluppare risorse didattiche originali, competenza di modificare risorse autentiche rintracciate in rete.

3.3 Competenza di usare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione fra studente.

4.3 Competenza di usare le tecnologie digitali per fornire un continuo feedback agli studenti. Mettere in condizione gli studenti e le famiglie di interpretare i dati di valutazione per il miglioramento continuo

5.3 Competenza di uso delle tecnologie digitali per favorire un atteggiamento attivo degli studenti e il coinvolgimento nelle materie di studio

6.3 Competenza di guidare gli studenti a sviluppare artefatti digitali originali e in modo creativo per le attività didattiche.

1.4 Competenza di gestire la propria crescita professionale attraverso l'uso delle tecnologie digitali.

3.4 Usare le tecnologie digitali per supportare gli studenti a gestire le proprie attività didattiche: pianificare il proprio impegno e le proprie attività, monitorare, riflettere sui propri risultati e progressi.

6.4 Competenza di guidare gli studenti a considerare gli aspetti che influenzano un uso corretto delle tecnologie digitali per assicurare la salute e il benessere personale.

6.5 Competenza di guidare gli studenti a realizzare attività di valutazione e di apprendimento considerando e risolvendo problemi tecnici.

La COMPETENZA DIGITALE viene anche declinata nelle sue 3 dimensioni (Tecnologica, Cognitiva, Etica) e su questa base vengono inoltre declinati i profili in uscita.

COMPETENZA DIGITALE	
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 <u>abilità di base nelle TIC</u> : l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.	
PROCESSI COGNITIVI FONDANTI LA COMPETENZA	
DIMENSIONI	PAROLE CHIAVE
<p>TECNOLOGICA</p> <p>Uso amichevole e critico delle TSI- Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI</p>	<p>RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE – INDIVIDUARE – OPERARE – GESTIRE (Accedere, Prendersi Cura Del Dispositivo, Risolvere Problemi Tecnici) – PREDISPORRE ARCHIVI- UTILIZZARE LA RETE AVER CURA DEI DISPOSITIVI TECNOLOGICI</p>

<p style="text-align: center;">COGNITIVA</p> <p>Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico. Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni</p>	<p>GIOCARE – VISIONARE – COGLIERE – RICERCARE – RICERCARE INTERPRETARE- ELABORARE- PROGETTARE – SELEZIONAREVALUTARE</p>
<p style="text-align: center;">ETICA</p> <p>Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità e network</p>	<p>RISPETTARE – CONDIVIDERE – RACCONTARE- SUPERVISIONARE – VALUTARE I PERICOLI DELLA RETE</p>

Di seguito il profilo in uscita dai tre ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo declinato secondo le tre dimensioni della competenza digitale. Attraverso la suddivisione nelle tre dimensioni della competenza digitale viene in questo modo declinato anche il CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE con i profili in uscita.

PROFILO IN USCITA – COMPETENZA DIGITALE			
	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
	→ Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco	→ Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa	→ Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa

<p>DIMENSIONE TECNOLOGICA</p>	<p>→ Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)</p>	<p>riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. → Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. → Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. → Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p>	<p>riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. → Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. → Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. → Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.</p>
-----------------------------------	---	---	---

		→ Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione	→ Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.
DIMENSIONE COGNITIVA	<p>→ Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare.</p> <p>→ Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca</p>	<p>→ Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo.</p> <p>→ Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>→ Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. → Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.</p>	<p>→ Ricerca, interpreta e valutare le informazioni</p> <p>→ Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse</p> <p>→ Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)</p>

<p>DIMENSIONE ETICA</p>	<p>→ Impara a condividere il gioco. → Racconta ciò che vede sugli schermi. → Rispetta il proprio turno → Dá il proprio contributo</p>	<p>→ Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali → Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. → Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	<p>→ Regola il proprio consumo mediale → Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale → è consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. → è consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>
-------------------------	---	---	--

10. IL NOSTRO CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. 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”.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

TRAGUARDI FORMATIVI – Indicazioni Nazionali 2012

Al termine della Scuola dell’INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
- Dimostra prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le		

<p>coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. - Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie - Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni - Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago - Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni - Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE – CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO AGGIORNATO SECONDO LE RACCOMANDAZIONI EUROPEE DEL MAGGIO 2018</p>			
<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>TRAGUARDI AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI 1°</p>
<p>Competenza specifica 1 + Competenza specifica 2 + Competenza specifica 3</p>	<p>Competenza specifica 1 + Competenza specifica 2 + Competenza specifica 3</p>	<p>Competenza specifica 1 + Competenza specifica 2 + Competenza specifica 3</p>	<p>Competenza specifica 1 + Competenza specifica 2 + Competenza specifica 3</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni. • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse. • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni guidato dall'insegnante. • Utilizza il pc per visionare immagini, documentari, testi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guidato, utilizza motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. • Utilizza guidato i più comuni software operativi per supportare il proprio lavoro. • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni guidato dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole dell'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...) • Conosce le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende l'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc...) • Utilizza con autonomia motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro. • Utilizza gli strumenti informatici e i più comuni software operativi, sfruttandone al massimo le funzioni, per supportare il proprio lavoro. • Conosce e applica le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici.
--	---	--	--

Per poter raggiungere i **traguardi formativi** riportati nelle **Indicazioni Nazionali** del 2012 e le competenze espresse nel Curricolo Verticale dell'Istituto (nell'apposita sezione della competenza digitale) rivisto in

chiave delle Competenze Europee del maggio 2018), verranno di seguito indicate le **microabilità annuali** che i nostri alunni dovranno acquisire.

MICROABILITA' SCUOLA DELL'INFANZIA
Muovere il mouse e i suoi tasti
Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet
Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (es.: scrivere il proprio nome)
Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle)
Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini
Registrare e collegare audio a immagini e oggetti
Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato
Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e/o tablet

MICROABILITA' SCUOLA PRIMARIA				
Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della Classe TERZA	Al termine della classe QUARTA	Al termine della classe QUINTA
1. Accendere e spegnere il computer e la Lim. 2. Conoscere le principali parti	1. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer partendo da	1. Creare una cartella personale. 2. Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.	1. Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.	1. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione/email, ricerca e svago.

<p>del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>3. Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>4. Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>5. Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>6. Utilizzare la tastiera</p>	<p>tasto destro – sinistro.</p> <p>2. Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>3. Aprire e chiudere un file.</p> <p>4. Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>5. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>6. Usare software didattici.</p>	<p>3. Aprire e chiudere un file.</p> <p>4. Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>5. Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>6. Usare software didattici.</p> <p>7. Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>8. Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>9. Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p>	<p>2. Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>3. Colorare un testo</p> <p>4. Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>5. Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>6. Inserire elenchi puntati</p> <p>7. Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>8. Usare software didattici specifici per ogni disciplina.</p> <p>9. Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>10. Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>11. Gestire righe e colonne di Excel</p> <p>12. Inserire i dati nel foglio di lavoro</p>	<p>2. Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p> <p>3. Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>4. Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>5. Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>6. Usare software di geometria</p> <p>7. Usare almeno due browser per navigare in Internet.</p> <p>8. Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>9. Creare un grafico con Excel</p> <p>10. Creare una diapositiva con PowerPoint</p>
---	--	--	--	--

			13. Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali	inserendo immagini e/o audio e/o video. 11. Creare un ipertesto
MICROABILITA' SCUOLA SECONDARIA				
Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer 2. Salvare i documenti anche su memoria rimovibile 3. Utilizzare semplici programmi di grafica 4. Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video 5. Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici 6. Utilizzare i dizionari digitali 7. Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 2. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling) 3. Utilizzare i dizionari digitali 4. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo 5. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni 6. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico 7. Usare software di geometria 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi 2. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling) 3. Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo 4. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni 5. Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico 6. Usare software di geometria 		

<p>8. Usare software di geometria Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>9. Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>10. Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>11. Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>12. Proteggere i dispositivi</p> <p>13. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>14. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di</p>	<p>8. Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>9. Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>10. Proteggere i dispositivi</p> <p>11. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>12. Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>13. Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>14. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>7. Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco</p> <p>8. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico</p> <p>9. Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>10. Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione</p> <p>11. Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" "Output" in un sistema informatico</p> <p>12. Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni</p> <p>13. Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>14. Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</p>
--	---	--

<p>posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>		<p>15.Fruire di video e documentari didattici in rete 16.Utilizzare i dizionari digitali 17.Proteggere i dispositivi 18.Proteggere i dati personali e la privacy 19. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti 20.Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) 21.Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>
--	--	--

10. VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE IN 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 ed è uno strumento utile sia per valutare le altre competenze chiave sia le singole discipline.

Il DigComp ha inoltre stabilito i livelli di padronanza per osservare e valutare le competenze digitali dei cittadini riportati nella seguente immagine.

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.1	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida dove necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i miei bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

Sulla base di questa tabella, sono state elaborate:

1. La rubrica di valutazione della competenza digitale;
2. La griglia di osservazione per rilevare, misurare e valutare la competenza digitale.

Nella rubrica sono riportati i descrittori per osservare, rilevare, misurare e valutare come l'alunno:

- sa utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie
- sa ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni,
- sa interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

11. RUBRICA E GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA DIGITALE: MODALITA' DI UTILIZZO

Di seguito sono riportate in formato immagine (in allegato invece ci saranno i modelli da utilizzare):

- Rubrica di valutazione
- Tabella degli indicatori con i codici da riportare nella griglia di osservazione
- Griglia di osservazione.

Gli indicatori sono basati sulle 4 aree di competenza digitale del DigComp. Per snellire la Griglia di osservazione e renderla utilizzabile da tutto l'Istituto si è pensato di creare un elenco con i codici da inserire. Sarà cura di ogni insegnante calare l'obiettivo nel proprio percorso progettuale.

Nella Rubrica Valutativa sono riportati i livelli di padronanza (D= Iniziale, C= Basilare, B= Intermedio, A=Avanzato) riferiti sempre alle aree del DigComp.

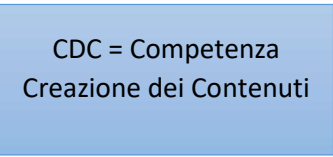
ICS "A. DE GASPERI" DI CARONNO PERTUSELLA (VA)
CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

INDICATORI	RUBRICA VALUTATIVA - COMPETENZE CHIAVE EUROPEE TRASVERSALI			
	COMPETENZE DIGITALI			
	D INIZIALE	C BASILARE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
Area di competenza digitale INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo				
Sa ricercare informazioni in rete	Sa effettuare qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca, se opportunamente guidato dall'insegnante.	Sa accedere all'informazione on line, localizzare le informazioni salvare e recuperare i contenuti (testo e immagini).	Sa accedere alle informazioni on line autonomamente; effettuare ricerche; localizzare e selezionare le informazioni; raccogliere, comprendere in modo critico le informazioni; salvare, organizzare, recuperare informazioni e dati.	Sa accedere all'informazione online, effettuare ricerche, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online. Valutare in modo critico, manipolare, organizzare informazioni e dati.
Area di competenza digitale COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.				
Sa interagire con le tecnologie	Può interagire con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione se guidato dall'insegnante.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Conosce le fondamentali norme di comportamento che si usano quando si comunica con strumenti digitali. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.	Interagisce con altri utilizzando molteplici mezzi digitali; condivide informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in gruppo. È consapevole dei rischi e benefici relativi all'identità digitale.	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni. Conosce i principi dell'etichetta digitale
Area di competenza digitale 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				
Sa creare contenuti multimediali	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) se guidato.	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini). È capace di modificare/rielaborare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.	Può produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, schemi...). Può editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto. Sa cosa si intende per copyright.	Sa creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; sa editare contenuti prodotti in prima persona o da altri. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
Area di competenza digitale Sicurezza protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.				
Problem-Solving: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.				
Sicurezza e problem solving	Con la supervisione dell'insegnante sa prendere le fondamentali misure per proteggere i propri strumenti (password e antivirus); sa che la tecnologia può influenzare la sua salute, se male usata. Sa che cosa è il Cyberbullismo. Partecipa alle produzioni collaborative digitali.	Sa proteggere i propri strumenti ed è consapevole dei rischi in rete e delle minacce; sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe. Se guidato comprende l'impatto positivo e negativo della tecnologia sull'ambiente. Collabora alle produzioni digitali di gruppo.	Sa identificare i siti certificati, proteggere i propri dispositivi e i dati personali. Sa che deve rispettare la privacy altrui. Conosce i rischi legati all'utilizzo della rete e i suoi possibili effetti sull'uomo e sull'ambiente. Partecipa, collabora in modo autonomo alle produzioni digitali.	Sa proteggere i propri strumenti, i propri dati personali; è consapevole dei rischi in rete e delle minacce, del Cyberbullismo e del rispetto della privacy. È consapevole dei rischi fisici e psicologici che un uso prolungato/errato dei mezzi digitali può provocare. Partecipa, collabora e utilizza in modo autonomo e responsabile gli strumenti digitali.

Di seguito la tabella con i codici da inserire nella Griglia di osservazione:

Area di competenza digitale Da <u>DigComp</u> :			
<div style="background-color: #ADD8E6; padding: 5px; display: inline-block;"> CI = Competenza Informazione </div>		INFORMAZIONE	
Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
CI.01	Capacità di pianificare la ricerca ipermediale e multimodale scegliendo e selezionando i link più opportuni in relazione al tempo a disposizione alla finalità della ricerca.	CI.07	Cercare e valutare informazioni relative a un personaggio di attualità o storico o un evento usando risorse digitali!
CI.02	ricerca per parole chiave	CI.08	Navigare in ambienti virtuali come ad esempio ebook o ambienti di simulazione e siti web
CI.03	ricerca in diversi ambienti e con diversi strumenti	CI.09	Selezionare e utilizzare strumenti digitali per ricercare, organizzare e analizzare dati per valutare teorie
CI.04	ascolto e partecipazione a una discussione mentre approfondiscono con ricerche mirate (multitasking)	CI.10	verificare delle ipotesi
CI.05	di reperire informazioni immergendosi in realtà virtuali anche assumendo diverse identità (ambienti virtuali di simulazione, <u>role play...</u>)	CI.11	Identificare e studiare un argomento di importanza globale e produrre possibili soluzioni usando strumenti e risorse digitali.
CI.06	Cercare e collezionare dati su un problema ambientale usando risorse digitali e proporre una soluzione appropriata	CI.12	Utilizzare strumenti digitali per raccogliere dati, esaminare modelli e utilizzare informazioni per prendere decisioni.

Area di competenza digitale Da DigComp:			
<div style="border: 1px solid black; background-color: #ADD8E6; padding: 5px; display: inline-block;"> CC = Competenza Comunicazione </div>		COMUNICAZIONE	
Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
CC.01	sono in grado di svolgere attività collaborative impiegando una varietà di ambienti digitali in sito e in mobilità (scrittura collaborativa, appunti digitali personali e condivisi, social bookmarking, archivio nel cloud, gestione del versioning,...)	CC.07	Partecipare ad attività didattiche con studenti di diverse culture attraverso l'uso di email o altri strumenti di comunicazione digitale.
CC.02	sono in grado di organizzare il lavoro all'interno di un gruppo virtuale utilizzando le più opportune tecnologie per la pianificazione, organizzazione, gestione delle attività in base alle caratteristiche dello specifico contesto (calendari, gantt tools,...);	CC.08	Svolgere attività con attenzione all'uso sicuro delle tecnologie digitali
CC.03	sono in grado di riconoscere e mettere in atto strategie efficaci per facilitare le dinamiche collaborative all'interno di un gruppo virtuale.	CC.09	Svolgere attività collaborative con gli strumenti digitali
CC.04	sono in grado di comunicare in rete con padronanza utilizzando tutti gli espedienti per veicolare i contenuti non verbali della comunicazione;	CC.10	Svolgere attività collaborative utilizzando ambienti di condivisione in rete (archivi cloud).
CC.05	sono in grado di comunicare tramite email con coetanei, docenti, adulti dentro e fuori del contesto scolastico (personale amministrativo della scuola, tutor di tirocinio, referenti nelle alternanze scuola lavoro) componendo testi chiari ed efficaci per raggiungere i propri scopi comunicativi e rispettosi dei ruoli e dello status degli interlocutori	CC.11	Partecipare ad attività di apprendimento collaborativo in comunità on-line
CC.06	sono in grado di gestire le relazioni interpersonali in rete evitando o risolvendo con disinvoltura malintesi e conflitti derivanti da inefficienze comunicative;	CC.12	Usare strumenti autore collaborativi per analizzare argomenti dei <u>curricula</u> disciplinari da più punti di vista culturali.

Area di competenza digitale Da <u>DigComp</u>			
		CREAZIONE DEI CONTENUTI:	
Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
CDC.01	sono in grado di usare strumenti digitali per pianificare le attività di produzione.	CDC.07	sono in grado di riconoscere le tendenze per l'espressione creativa con le tecnologie digitali;
CDC.02	sono in grado di usare strumenti digitali per elaborare le informazioni raccolte nella fase di ricerca (mappe, <u>tabelle...</u>);	CDC.08	sono in grado <u>i usare</u> in modo responsabile ed efficace gli strumenti digitali per esercitare i propri diritti democratici e le proprie responsabilità civili;
CDC.03	sono in grado di usare strumenti digitali per elaborare modelli dinamici e simulazioni per interpretare e analizzare i processi del mondo reale (fogli di calcolo, basi di <u>dati...</u>).	CDC.09	sono in grado di usare gli strumenti digitali per esercitare cittadinanza attiva e con piena responsabilità per la libertà e diritto di
CDC.04	sono in grado di usare ambienti specifici per le singole discipline per approfondire concetti ed esercitarsi verso l'acquisizione profonda di conoscenze (ambienti di simulazione, ...)	CDC.10	Illustrare e comunicare idee originali e racconto usando strumenti digitali e risorse multimediali
CDC.05	sono in grado di remixare risorse digitali già esistenti producendo opere originali come mezzo di espressione di idee, informazioni e opinioni personali o di gruppo, nel rispetto del diritto d'autore: - testi - video - audio - multimedia/ipermedia - mashup - ...	CDC.11	Utilizzare simulazioni e organizzatori grafici per esplorare e descrivere modelli di crescita come il ciclo di vita delle piante e animali (o il ciclo dell'acqua).
CDC.06	sono in grado di progettare sceneggiature efficaci per presentare quanto da loro prodotto;	CDC.12	Produrre un racconto digitale multimediale su un evento rilevante per il contesto locale realizzando interviste in prima persona.

Area di competenza digitale Da <u>DigComp</u> :			
<div style="border: 1px solid black; background-color: #ADD8E6; padding: 5px; display: inline-block;"> SP = Sicurezza e Problem Solving </div>		SICUREZZA e PROBLEM SOLVING	
Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
SP.01	Utilizzare in modo autonomo e spontaneo strumenti e risorse digitali e risorse per eseguire diversi compiti e risolvere diversi problemi.	SP.04	Progettare, e gestire attività di apprendimento individuali o di gruppo usando con il supporto del docente strumenti per <u>li</u> project management.
SP.02	Discutere e parlare di strumenti digitali usando una terminologia appropriata	SP.05	Argomentare sugli effetti attuali o futuri che l'uso delle tecnologie può provocare sugli uomini, la società e la comunità mondiale.
SP.03	Utilizzare in modo autonomo e spontaneo strumenti e risorse digitali per eseguire diversi compiti e risolvere diversi problemi.	SP.06	Applicare conoscenze pregresse sull'uso di tecnologie digitali per analizzare e risolvere problemi hardware e software.

I codici elencati vanno inseriti nell'apposito spazio della griglia di osservazione, per poi crocettare/spuntare/flaggare il livello raggiunto da ogni alunno.

In questo modo si evita di dover riportare ogni volta per esteso le competenze da osservare e misurare.
Questi lavori sono utili ed importanti poiché servono a certificare le competenze.

Di seguito la Griglia di Osservazione.

ICS "A. DE GASPERI" DI CARONNO PERTUSELLA (VA)
CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Periodo di riferimento..... PLESSO.....	INFORMAZIONE				COMUNICAZIONE				CREAZIONE DI CONTENUTI				SICUREZZA E PROBLEM SOLVING				4 AREE DEL DigComp
CLASSE..... ALUNNI	codici				codici				codici				codici				Inserire i codici identificativi
1.	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	D	C	B	A	LIVELLI DI PADRONANZA
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	
15.																	
16.																	
17.																	
18.																	
19.																	
20.																	
21.																	
22.																	
23.																	
24.																	

12. SUGGERIMENTI PER I DOCENTI

Per tutte le discipline e tutti gli ordini è possibile utilizzare le Learning Apps:

- <https://learningapps.org/>

Di seguito, divisi nei tre ordini dell'Istituto, alcuni possibili percorsi nel Digitale. Per quanto riguarda l'infanzia i nomi dei programmi sono linkati al download (possono essere utili anche per le prime classi della primaria).

POSSIBILI PERCORSI NEL DIGITALE – esempi di software e applicativi
SCUOLA dell'INFANZIA
Alcuni di queste applicazioni sono scaricabili, altre sono online, entrambe sono utilizzabili anche nel primo ciclo della scuola PRIMARIA. <ul style="list-style-type: none">- Giocare a riconoscere le vocali: <i><u>Il castello di vocali</u></i>- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: <i><u>Patente mouse</u></i>- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: <i><u>Obiettivo Qwerty</u></i>- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: <i><u>Puzzle Wizard</u></i>- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: <i><u>La rana Germana</u></i>- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: <i><u>Talpabeta</u></i>- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: <i><u>Primi Passi</u></i>- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: <i><u>Scarabocchio</u></i>- Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: <i><u>Drawing for Children</u></i>- Percorso sul CODING

SCUOLE PRIMARIA e

SECONDARIA di I GRADO

La conoscenza dei programmi base per la **scrittura**, la **presentazione**, il **calcolo** e il **disegno** costituisce la base per poter sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi, infatti, rende possibile l'adozione e l'utilizzo di altre applicazioni, sempre più complesse e strutturate.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- Digital Storytelling (Issuu, Storybird...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)
- Duolingo e altre App per le lingue straniere

STORIA – GEOGRAFIA – RELIGIONE – SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic,...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Classroom, Padlet,...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi online (Google moduli, Kahoot, ...)

ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Digital Storytelling (Issuu, Storybird...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Padlet, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi online (Google moduli, Kahoot, ...)

- Software specifici (Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Padlet ...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, ...)
- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dè clic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici"
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Padlet ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, ...)
- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio)

- LMMS creare musica, Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti

MATEMATICA e SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spreadsheets...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Software specifici (Dè clic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Padlet, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot,...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)

ED. FISICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Padlet, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, ...)

Considerate le microabilità sopracitate, si evince che è quindi necessario un corso di formazione per i docenti sul "CODING", palestra del PENSIERO COMPUTAZIONALE e base della COMPETENZA DIGITALE per docenti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, base della progettazione che verrà poi ampliata nella scuola secondaria.

13. ALLEGATI

- a. ALLEGATO 1: [Rubrica valutativa](#)
- b. ALLEGATO 2: [Griglia di osservazione](#)
- c. ALLEGATO 3: [Piattaforme utilizzabili](#)/Suggerimenti
- d. ALLEGATO 4: [Netiquette](#)
- e. ALLEGATO 5: [Codici Indicatori](#) Competenza Digitale – Griglia di osservazione
- f. link : [Curricoli Digitali](#)
https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/2016/Allegato_1Avviso_Curricoli_Digitali.pdf
- g. link : [Curricoli Digitali – AREE TEMATICHE](#)
https://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/2016/Allegato_2_Avviso_Curricoli_Digitali.pdf
- h. link: <https://www.educazionedigitale.it/> con suggerimenti operativi

Si ricorda che:

- la PIATTAFORMA DI ISTITUTO è la G-Suite
- il registro elettronico è esteso a tutto l'Istituto ed è ARGO
- attraverso il Registro Elettronico si accede, previa registrazione, alla piattaforma **bSmart** (nella quale è possibile registrare tutti i libri in adozione e usufruire di tutte le risorse); anche gli alunni possono iscriversi alla piattaforma stessa con l'account scolastico
- ogni insegnante è tenuto ad utilizzare i LIBRI DIGITALI e a far iscrivere gli alunni, attraverso la mail scolastica, ai portali delle case editrici così da poter usufruire di tutte le risorse a disposizione.