ISTITUTO COMPRENSIVO “ANTONIO COCEANI”
Scuole dell’Infanzia, Primarie, Secondarie di I grado - Comune di Pavia di Udine, Buttrio, Pradamano
33050 PAVIA DI UDINE - Piazza Zanfagnini, 2 – frazione Lauzacco tel 0432 675204
Cod. Fiscale 94071010303 e-mail: udic826008@istruzione.it; udic826008@pec.istruzione.it www.icpaviadiudine.edu.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE 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 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.

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.

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

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

3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

SCUOLA DELL’INFANZIA

AL TERMINE DEL TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell’insegnante.	Sa orientarsi tra gli elementi principali dei dispositivi e/o le loro funzioni. Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso i dispositivi. Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando i device. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta riconosciuti e memorizzati i simboli principali.	Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.

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. Usa con l’insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.	Modalità di utilizzo di applicazioni didattiche. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti e strumenti digitali in modo appropriato, nel rispetto dei principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.

Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza le tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Riconosce i pericoli del web	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. Piattaforme web come strumento per comunicare. Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).

OBIETTIVI 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**

INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, valutare la loro importanza e lo scopo. 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. 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. SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale dei dati, dell’identità digitale. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o le necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.	· 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, esplorando le funzioni e le potenzialità. · Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. · Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche più comuni. · Utilizzare software offline e online per attività di Coding.	· Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. · 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. · 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.

ISTITUTO COMPRENSIVO “ANTONIO COCEANI”
Scuole dell’Infanzia, Primarie, Secondarie di I grado - Comune di Pavia di Udine, Buttrio, Pradamano
33050 PAVIA DI UDINE - Piazza Zanfagnini, 2 – frazione Lauzacco tel 0432 675204
Cod. Fiscale 94071010303 e-mail: udic826008@istruzione.it; udic826008@pec.istruzione.it www.icpaviadiudine.edu.it

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	**INIZIALE**	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
	L’alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	*L’alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese*	*L’alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite*	*L’alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell’uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.*
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, elaborate 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.