



ISTITUTO COMPRENSIVO “SAN G. BOSCO – MANZONI”

Via A. Diaz, 89 – 70028 Sannicandro di Bari (BA)

C. M. BAIC832007 – C. F. 93423400725 – C. U. U. UFRJT6

Telefono/fax 080 632036 – sito web www.icsgboscomanzoni.edu.it

e-mail: baic832007@istruzione.it – p.e.c: baic832007@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



PREMESSA – Riferimenti legislativi

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu) in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali. Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla versione 2.2 del DigComp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

Strumenti per la realizzazione del Curricolo Digitale

Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione. L'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei Consigli di classe con il supporto del Team digitale d'Istituto, consente di sviluppare apprendimenti stabili e prodromi dei processi lifelong learning.

Struttura del Curricolo digitale

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

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.

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724*

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724*

L'alunno 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.

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

Scuola dell'INFANZIA

Al termine della Scuola dell'Infanzia, l'alunno:

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche con la supervisione dell'insegnante. • Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. • Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e invio. • Apre e chiude un programma - Individua e apre icone. • Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. • Prende visione di lettere e forme di scritte. • Prende visione di numeri e realizza numerazioni. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. • Visiona immagini, filmati e testi multimediali. • Sperimenta semplici programmi di grafica (Paint) 	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (TV, PC, tablet, stampante); • mouse, tastiera e schermo; • modalità di interazione con i dispositivi digitali; • le icone principali di Windows e Word; • altri strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni fissi, tablet e smartphone, ecc.); • modalità di utilizzo della tastiera (freccie direzionali); • lettere, numeri e simboli sulla tastiera.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
<ul style="list-style-type: none"> • Assiste a rappresentazioni multimediali. • Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico matematico grafico, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo. • Visiona immagini presentate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico grafico. • Familiarizza con lettere, parole, numeri. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone. • Realizza semplici elaborazioni grafiche. • Visiona immagini e brevi filmati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone. • Sa realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno. • Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. • Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. • Visiona immagini e filmati.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere il computer. ● Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. ● Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). ● Utilizzare la tastiera. ● Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). ● Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word). ● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). ● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. ● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. ● Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). ● Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati.. ● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art) ● Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Norme di comportamento nell’aula di informatica. ● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. ● Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall’insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).

CLASSE SECONDA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. ● Usare i principali comandi della tastiera. ● Aprire e chiudere un’applicazione. ● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint). ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. ● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) ● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio). ● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro). ● Consolidamento dell’utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...). ● Attività di “Coding”(digitale e su carta pixel-art). ● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti. ● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. ● Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività:video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).

CLASSE TERZA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse e la tastiera. ● Aprire e chiudere un file. ● Creare una cartella personale. ● Aprire un nuovo documento ● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. ● Aprire e chiudere un’applicazione. ● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell’uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. ● Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo corretto di mouse e tastiera. ● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti). ● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. ● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...) ● Attività di “Coding” attraverso diverse piattaforme. ● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* ● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti. ● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza. ● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di elaborati: video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).

CLASSE QUARTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i programmi di videoscrittura. ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word-Google Documenti). ● Usare software didattici. ● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali. ● Eseguire ricerche, on line, guidate. ● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le principali parti e funzioni del computer. ● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file). ● La gestione della stampa dei documenti. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* ● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). * ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell’utilizzo della rete. ● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni ● Posta elettronica per lo scambio di messaggi. ● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

CLASSE QUINTA

Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. INFORMAZIONE</p> <p>Area 2. COMUNICAZIONE</p> <p>Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Area 4. SICUREZZA</p> <p>Area 5. PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. ● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione. ● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. ● Usare software didattici. ● Saper trasferire dati dalle periferiche. ● Saper stampare. ● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali... ● Semplici pratiche di problem-solving. ● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all’uso delle reti e delle tecnologie informatiche. ● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca di immagini e informazioni in rete. ● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. ● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. ● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. * ● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma. ● 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, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.). ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. ● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

VALUTAZIONE

	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
COMPETENZE	A Livello AVANZATO	B Livello INTERMEDIO	C Livello BASE	D Livello INIZIALE
Area 1. INFORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina e conosce con sicurezza le formazioni di base dello strumento informatico. • Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo. • Accede alla piattaforma Google Workspace for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in Google Drive, utilizza Google Documenti, carica documenti su Classroom). 	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina e conosce con sicurezza le formazioni di base dello strumento informatico. • Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni. • Accede alla piattaforma Google Workspace for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce funzioni fondamentali di base dello strumento informatico. • Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni. • Accede alla piattaforma Google Workspace for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la diretta supervisione del docente identifica, conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico. • Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni. • Accede alla piattaforma Google Workspace for Education con la sola guida dell'adulto.
Area 2. COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie tecnologie digitali più complesse per interagire, 	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, 	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, 	<ul style="list-style-type: none"> • E' avviato alla scelta di semplici tecnologie per

	<p>riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato. 	<p>riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere. 	<p>condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere. 	<p>interagire, condividere dati, informazioni e contenuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto e la guida del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. • Crea, modifica contenuti nei formati più adatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva. • Crea contenuti digitali in vari formati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la diretta supervisione del docente, apre un file, scrive, modifica un semplice testo al computer e lo salva. • Identifica i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. • Identifica alcuni modi per creare semplici contenuti digitali.
Area 4. SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali. • Sceglie diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizza modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali. • Utilizza semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente quando 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica semplici modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali. • Distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente quando si 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce semplici modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali. • Riconosce semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare

	<p>l'ambiente quando si utilizzano tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea, modifica contenuti digitali rispettando le regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video. 	<p>si utilizzano tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea contenuti digitali rispettando le regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video. 	<p>utilizzano tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea contenuti digitali riconoscendo le regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video. 	<p>l'ambiente quando si utilizzano tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la guida del docente, crea semplici contenuti digitali iniziando a riconoscere le principali regole del Copyright e licenze che si applicano ai dati, informazioni, immagini, audio, video.
Area 5. PROBLEM-SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni. • Conosce e utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo, personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie semplici strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni. • Conosce e utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni. • Utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale sotto la supervisione del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni. • Conosce e utilizza le tecnologie in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale solo se guidato.

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizza presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace for Education con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

SCUOLA SECONDARIA I grado

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo

INFORMAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Salva i documenti anche su memoria rimovibile • Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo • Sa fruire di video e documentari didattici in rete • Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività • Utilizza i dizionari digitali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)

CREAZIONE DEI CONTENUTI		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<p><i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p><i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i></p>	<p><i>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.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer • Utilizza semplici programmi di grafica (Paint, Gimp, Google disegni...) • Manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici • Sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini • Sa costruire semplici tabelle di dati e grafici • Conosce ed utilizza i principali software didattici • Introduce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Sa creare diapositive digitali multimediali • Sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici • Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo • Conosce ed utilizza i principali software didattici • Conosce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> • Approfondisce il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni • Sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (<i>storytelling</i>); • Sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni • Conosce ed utilizzare i principali software didattici • Utilizza il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo

COMUNICAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>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.</i>	<i>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.</i>	<i>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.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) • Sa condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) • Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC • Utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) • Sa condividere documenti attraverso mail e drive 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (netiquette) • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)

SICUREZZA		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati,.</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore) • Usa i principali motori di ricerca • Utilizza correttamente il proprio account (username e password) • Conosce il significato di Cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa proteggere i dati personali e i dispositivi • Conosce il tema della privacy • Conosce cos'è l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia • Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) • Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità • Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat • Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) • Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete

PROBLEM-SOLVING		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici • Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici • Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure • Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo

VALUTAZIONE

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso:

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, progetto Be Social Be different...),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat..),
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet...).

Potrà essere data una valutazione per una o più delle aree utilizzando i seguenti indicatori:

- obiettivi pienamente raggiunti
- obiettivi complessivamente raggiunti
- obiettivi parzialmente raggiunti
- obiettivi non raggiunti

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite e del registro elettronico.
- Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
- Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie

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.

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.

- Giocare a riconoscere le vocali: Il castello di vocali <https://castello-di-vocali.updatestar.com/it>
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: Patente mouse <http://smaldonet.altervista.org/patente-mouse-2-0/>
- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: Obiettivo Qwerty <https://obiettivo-qwerty.updatestar.com/it>
- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: Puzzle Wizard https://store.steampowered.com/app/2344820/Puzzle_Wizards/
- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: La rana Germana <https://vbscuola.it/archivio/8.htm>
- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: Talpabeta (<https://wordwall.net/it/resource/11849006/gioco-della-talpa>)
- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: Primi Passi <https://vbscuola.it/archivio/22.htm#primipassi>
- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: Scarabocchio <https://lagged.com/it/it/g/drawthis2>
- Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: Drawing for Children <https://drawing-for-children.en.softonic.com/>
- Percorso sul CODING <https://code.org/>

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, Storybir, book creator,...)
- 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 on line (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...)
- 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 ...)
- 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)
- 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, ...)
- 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, Spreadshee...)
- 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, ...)

INDICE:

PREMESSA-Riferimenti legislativi	Pag. 2
Certificazione delle competenze al termine della Scuola Primaria/Secondaria di I Grado	Pag.4
Aree di competenza e descrittori	Pag. 5
Scuola dell'Infanzia	Pag. 6
Livelli di padronanza-Scuola dell'Infanzia	Pag. 7
Scuola Primaria - Classe Prima	Pag. 8
Scuola Primaria - Classe Seconda	Pag. 9
Scuola Primaria - Classe Terza	Pag. 10
Scuola Primaria - Classe Quarta	Pag. 11
Scuola Primaria - Classe Quinta	Pag. 12
Valutazione	Pag. 13
Raccordi Scuola Primaria e Secondaria di I Grado	Pag. 16
Scuola Secondaria -Informazione	Pag. 17
Scuola Secondaria - Creazione di contenuti	Pag. 18
Scuola Secondaria - Comunicazione	Pag. 19
Scuola Secondaria - Sicurezza	Pag. 20
Scuola Secondaria - Problem solving	Pag. 21
Valutazione	Pag. 22
Traguardi di competenza-Scuola Secondaria di I Grado	Pag. 23
Suggerimenti per i Docenti	Pag. 24